

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年11月7日
61
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
格鬥遊戲・盡顯英雄本色
《DUAL HEROES》
《街頭霸王2nd IMPACT》
《侍魂 64》
《幕末浪漫 月華之劍士》
《BLOODY ROAR》
新GAME逐隻捉
PlayStation
《風之古羅亞》
《PANDEMONIUM 2》
《NAMCO MUSEUM ENCORE》
《NIGHTMARE CREATURE》
SEGA SATURN
《銀河公主傳說 3》
《SOUL HACKERS》
《魔法學園 LUNRA》
《STEEP SLOPS SLIDERS》
N64
《日本職業足球ELEVEN BEAT》
攻略無限
《前線任務 2》
《卒業 VACATION》
《Wizard Harmony 2》
《CROC THE LEGEND OF THE COBBOS》
隨書附送・完全免費
《超級機械人大戰 F》攻略最終回——覺醒編
shunya
© 1997 HUDSON SOFT

次號預告

下期點止有遊戲展睇呀！

11月15、16日是「PlayStation Fan Festival」在東京舉行的大日子，《遊戲誌》自然會現場報道啦。不過，如果你以為下期《遊戲誌》只係得咁多嘢，咁你就錯嘞……

機迷陪你遊GAME SHOW

「《遊戲誌》全民普查'97」嘅得獎者今次會隨《遊戲誌》大隊參觀「PSFF」，今次就由機迷帶隊，帶你遊覽「PSFF」嘅盛況！



別冊「電腦遊園地」200%攻略

◆ PC新作無國界大量介紹

◆《鬼畜王》埋單大作戰

◆資源消耗計劃——DESKTOP有聲有色大變身

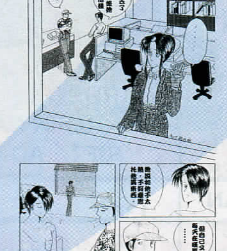
◆《AGE OF EMPIRES》、《戰巫女》、《歡迎來到PIA CARROT！2》





「懊惱GAME你教」圖畫教





○編輯參與同你「講談GAME天地」

○「GAME畫廊」獎勵計劃鼓勵創作

○「讀者評壇分類廣告」歡迎讀者讚彈新作



副刊內容全面增強



■精武門——切磋格鬥之道

■遊言戲語——深入遊戲故事世界

■追踪新聞組——是真是假問吓就知

■遊戲誌官立小學——新機友基礎課程

《遊戲誌》第62號

1997年11月21日有得睇

第 61 號 目錄





遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

格鬥遊戲世界大進襲

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

電腦遊園地

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

完全免費．隨書附送

《超級機械人大戰 F》

攻略最終回——覺醒編

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO、仁魂、AGENT X
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888



主廚：阿三杉淳
副廚：喬丹、仁魂、莫探員

新種發現！SATURN內置VCD功能

SEGA預定在12月下旬推出內置VCD功能的SATURN了。從外表看來，她與現時白色的SEGA SATURN分別不大，但在機面上會多了一個「VIDEO CD」的標誌，機能則現時的SEGA SATURN相同。在VCD功能上將可對應NTSC及PAL制式的VCD，而且更會隨機附送220-240的變壓器及中英文説明書。不過SEGA公布此乃「亞洲特別版」，日本禁止發售，而價錢只會較現時售價貴10000日圓，的確好抵！（阿三杉淳）



VCD版PlayStation導絕翻版

附有VCD功能的新版PlayStation已在10月下旬正常推出，市場反應有待觀察，不過首先受影響的竟然是老翻商人。事關新款PlayStation的內部設計與舊款比較起來有頗大出入，結果攪到連機都改唔到。即係話買VCD版PlayStation，就一定要玩正版。此舉相信是SONY的「刻意安排」，今次真係令班老翻商人有排頭痛咯。（莫探員）



PlayStation主機連「震震」手掣，只售18000日圓！

SONY將會在11月13日推出新型號PlayStation「SCPH-7000」，連同DUAL SHOCK震動手掣一併發售，只售18000日圓，認真超值。而DUAL SHOCK震動手掣以後亦會成為連同PlayStation主機的基本裝備。另外今次「7000」機追加了新機能SOUND SCOPE，對應PlayStation音樂遊戲《BABY UNIVERSE》(97年6月20日發售)，畫面變化會增加至24種。不過要留意，以上的特價版只會在日本本土發售，香港版行貨就欠奉了。（阿三杉淳）


■ DUAL SHOCK以後成為PlayStation基本裝備

《R-TYPE》製造商「IREM」重出江湖

於遊戲界消失了一段時間的IREM已改名為IREM SOFTWARE ENGINEERING，現在又重新返回遊戲界，更準備為PlayStation製作經典射擊名作《R-TYPE》的續篇《R-TYPE S》。但至目前階段，暫時未知字尾「S」的真正意思，所以未清楚是新作還是重新製作版本，預定98年1月發售。（阿三杉淳）



「SATURN 4MB擴張RAM卡」新舊對應表

SATURN的4MB擴張RAM卡將會連同《X-MEM VS STREET FIGHTER》同時推出相信大家都有所聞，但能否與其他新舊GAME對應呢？下表可讓各位參巧哪些對應4M、1M、甚至不對應。不過只是初期公布，未可以100%作實。（莫探員）

ASTRO SUPER STARS【對應，1M】
CYBERBOTS【對應，1M】
D&D COLLECTION【對應，4M】
FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE【對應，1M】
GROOVE ON FIGHT【對應，1M】
MARVEL SUPER HEROES【對應，1M】
METAL SLUG【對應，1M】
REAL BOUT 餓狼【不對應】
REAL BOUT 餓狼 SPECIAL【不對應】
KING OF FIGHTERS '96【不對應】
侍魂 III～斬紅郎無雙劍【對應，1M】
侍魂 IV～天草降臨【不對應】
VAMPIRE SAVIOR【對應，4M】(未出)
WAKU WAKU 7【對應，1M】
X-MEN VS STREET FIGHTER【對應，4M】(未出)
MSH VS STREET FIGHTER【對應，4M】(未出)

《THE HOUSE OF THE DEAD》移植SATURN版

SEGA在10月25日於福岡舉行的DIGITAL CIRCUS'97中，終於正式發表了把街機射擊遊戲《THE HOUSE OF THE DEAD》移植SATURN上，由AM2負責。遊戲的發售日及售價均未定，但據説會在明年3月推出。（阿三杉淳）





■遊戲畫面為街機畫面

明年春季兩大「GAME SHOW」日期作實

98年春季的遊戲界盛事「AOU SHOW」(街機展)及「TOKYO GAME SHOW」(東京遊戲展)已經公布了舉行日期。「AOU SHOW」將於98年2月18～19日;「TOKYO GAME SHOW」則為3月20～22日。其他資料未有公布。(阿三杉淳)

PlayStation《鐵拳3》幾時有得玩?

還記得幾期前報導過聞說SONY會出一部名為「PlayStation SuperSonic」的升級版PlayStation麼?最近有傳言《鐵拳3》會是升級版PlayStation的首個對應遊戲。而在SONY新作發布會上又稱《鐵拳3》將於98年3月推出PlayStation版,簡直是流言滿天飛。似乎NAMCO真要出來澄清一下,以正視聽。(阿三杉淳)



有新GAME「見本盤」買

「見本盤」即是SAMPLE樣本,NOT FOR SALE!但是竟然會在深水土步某Playstation行貨供應商有得賣,而且不只一套,是不同的兩套,實在奇怪得很!事緣某君於星期三在某商號購得《THE GRANSTREAM SAGA》及《BLOODY ROAR》兩套,細看之下,赫然發現遊戲的背面貼上了「見本盤〈NOT FOR SALE〉」的字樣,而且兩套皆是,難道是銷量太好連SAMPLE都要賣?相信不過是無心之失而矣,不過下次要小心一點才好。(阿三杉淳)



■正面一模一樣







■背面「見本盤〈NOT FOR SALE〉」標貼出現

Playstation響起紅色警號

WestWood在10月22日宣佈推出《C&C: Red Alert》PlayStation版本,據知這個版本會重新製作整個表現系統,圖像和效果,以及有擴大了的地圖,任務增至共28項,超過20種部隊與建築物選擇。此外,亦會對應滑鼠及通訊對戰線。預計今月初面世,售價約美金50元,現在更在WestWood網址接受預定。(仁魂)



Microsoft的正式宣佈

在剛剛完結的美國AM展中,Microsoft正式表明加入Intel的街機開發聯會

(Open Arcade Architecture Forum,簡稱OAAF),提出技術支援,製定以PC

機為基礎(採取Pentium II CPU,Windows系列的操作平台及DirectX程式)的

街機格式,至於會否參與遊戲開發,則沒有進一步的說明。

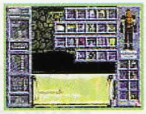
現在已有80多間公司加入OAAF,主要都是電腦遊戲方面,但由於暫時沒有一

間重要的街機遊戲開發商加入,故而有人認為OAAF的前景充滿艱難。(仁魂)

SONY進軍Internet?!

據報SONY預計在98年中,推出一個網上RPG——《EverQuest》,暫時所得的資料不多,但已知遊戲全以立體電腦畫製作,有十二個種族選擇,包括:Human,Halfings,Dwarves,Trolls,Dark Elves,Gnomes等等,十四項職業,如:Bards,Druids,Monks,ShadowKnights,Rogue等等,以及超過100種能力,而且角色的屬性(Alignment)亦在遊戲中佔有重要的地位,還會設有所謂的Game Master,負責遊戲的進行,例如:設置陷阱,控制非玩者角色(NPC)之類工作,總之就好似《AD&D》啦!有進一步的消息,再為大家披露。(仁魂)





Saturn遊戲不入流?

最近美國GameSpot網站轉載了一份九月份遊戲銷售榜(TOP 20),令人驚訝的是完全沒有Saturn遊戲的蹤影。首位是《Final Fantasy VII》(Playstation),次位是《GoldenEye 007》(N64),最高位的PC遊戲是《Flight Simulilator 98》(第9位),而首十名之內,Playstation佔五隻,N64佔四隻,PC遊戲佔一隻,至於首二十名內,Playstation佔十一隻,N64佔六隻,PC遊戲佔三隻。另外值得一提的是,《Super Mario 64》仍可以佔據第8位,真是充滿耐力。(仁魂)

點炒都得，拳皇九十七

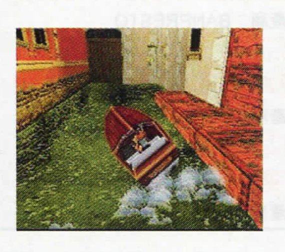
《拳皇97》真係除咗點玩都得之外，任你點炒都一樣冇問題。繼呢個《拳皇97》匣帶版炒到二千幾之後，《拳皇97》CD版都逃唔過被炒嘅命運，連T-SHIRT限定版被炒至千二三蚊，足足炒貴一倍咁多，好在普通版都係只六百蚊左右，都算係可以接受嘅程度。講開限定版，唔知大家有冇留意到個大膠盒嘅背面，銀碼係印住2000日圓呢？其實呢個係一款以前出過嘅手掣嘅包裝盒，不過而家再攞嚟用啫。（喬丹）

反蛋大清貨

真係估唔到而家啲反蛋碟舖都鍾意玩割價大傾銷，而好勁場某舖仲嚟一招買三送一，個個都以為好着數，但原來係你買滿三隻反蛋碟，就搭一隻唔知係乜嘢碟俾你，其實咁做都無非係清去手頭上嗰啲賣唔去嘅死貨，一來唔使嘥地方，二來如果俾人捉到都冇咁甘（有聞呢間舖試過俾人搜出超過八千隻碟）。（喬丹）

嚟喇！嚟喇！TOMB RAIDER 2

當大家等到頸都長嘅時侯，LARA CROFT終於都肯重出江湖啦，喺美國方面TOMB RAIDER 2嘅PS版終於都定喺11月18日會推出，而香港嘅商人當然唔會放過呢個搵＄嘅機會，相信到時到處都會見到唔少嘅美版TOMB RAIDER 2。順帶一提，今集LARA CROFT除左有衫換之外，仲會有快艇同雪上電單車揸添。（喬丹）





戴拳套玩《鐵拳》

而家嘅遊戲配件真係五花八門，繼呢個火牛電動槍之後，喺美國出咗一款PlayStation用嘅控制器手套。如果大家好記性嘅話，應該記得任天堂時代都有一款控制器手套㗎啦，而美國呢款其實同以前嗰隻都幾似，不過呢次連手臼都用埋。個手套基本上係可以對應所有PS嘅遊戲，不過用嚟玩《鐵拳2》會好啲喎。至於好唔好用呢筆者就唔知喇，不過價錢都幾貴，要成六十幾蚊美金，香港應該就嚟有㗎喇，大家留意吓啦。（喬丹）

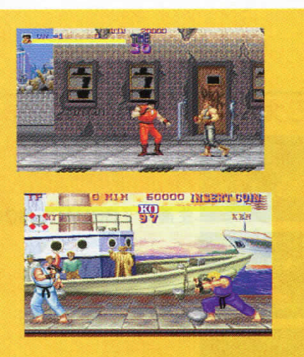


終於可以係電腦到出隔空撻喇！！！

關於模擬器嘅消息真係長開長有，上期先至同大家講話有MAGIC ENGINE嘅CD-ROM版，等大家都可以重溫《FIGHTING STREET》嘅風采，今期又有CAPCOM嘅街機模擬器，呢個模擬器暫時雖然只有《FINAL FIGHT》、《STREET FIGHTER II》同《STREET FIGHTER II' TURBO》三隻對應嘅遊戲，但係隻隻都係強勁之作，最難得係可以再出番軍佬嘅隔空撻，大家又可以懷舊一番喇。（喬丹）







一本好書強硬推介

PLAY ONLINE Vol.001

出版社：AXELA
售價：1219日圓（連稅）

最近日本推出的INTERNET雜誌愈來愈多，或許是ONLINE GAME興起的緣故，令大家都開始對網上世界產生興趣，而今次介紹的「PLAY ONLINE Vol.001」正是其中的一位INTERNET雜誌新成員。雜誌內容多取材自外國有名的ONLINE GAME如《ULTIMA ONLINE》、《DIABLO》、《QUAKE》、《X-WING VS TIE FIGHTER》等詳細介紹，對於ONLINE GAME的初學者十分有幫助。隨書附送的CD-ROM更有《VIRTUA FIGHTER 2》及《VIRTUA ON》的對戰試玩版，亦有其他體驗版遊戲。總體來說「PLAY ONLINE Vol.001」在「玩」的層面上十分全面，12月會出「Vol.002」，有興趣的朋友一定要留意。（阿三杉淳）



直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（212票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機（136票）
生產商：CAPCOM


第三位
街頭霸王EX plus α（39票）
生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作


第一位
超級機械人大戰F（完結編）（238票）
生產商：BANPRESTO


第二位
X-MEN VS街頭霸王（214票）
生產商：CAPCOM


第三位
櫻大戰2（203票）
生產商：SEGA

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（222票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機（109票）
生產商：CAPCOM


第三位
心跳回憶（69票）
生產商：KONAMI

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（180票）
生產商：BANPRESTO


第二位
拳皇96（112票）
生產商：SNK


第三位
櫻大戰（56票）
生產商：SEGA

三大最期待移植 PlayStation 遊戲

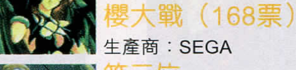

第一位
超級機械人大戰F（137票）
生產商：BANPRESTO


第二位
街頭霸王 III（119票）
生產商：CAPCOM


第三位
櫻大戰（81票）
生產商：SEGA

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（164票）
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰（168票）
生產商：SEGA

第三位
下級生（49票）
生產商：ELF

三大最受歡迎街機遊戲


第一位
拳皇97（175票）
生產商：SNK


第二位
街頭霸王 III（102票）
生產商：CAPCOM


第三位
死神凶宅（69票）
生產商：SEGA

三大最受歡迎男主角


第一位
八神庵（121票）
遊戲：拳皇'97

第二位
古蘭特（98票）
遊戲：FINAL FANTASY VII


第三位
KEN（76票）
遊戲：少年街霸2

三大最期待 PlayStation 新作

第一位
BIO HAZARD 2（325票）
生產商：CAPCOM

第二位
鐵拳3（226票）
生產商：NAMCO


第三位
另類前線任務（87票）
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待移植 SATURN 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（181票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
拳皇97（79票）
生產商：SNK


第三位
街頭霸王III（56票）
生產商：CAPCOM

三大最受歡迎女主角


第一位
不知火舞（169票）
遊戲：餓狼傳説


第二位
真宮寺櫻（74票）
遊戲：櫻大戰


第三位
春麗（48票）
遊戲：街頭霸王系列

遊戲、精品多多都有

第59期「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation主機
陳志端

《雙界儀》電話卡
伍尚禮　JACKY TSO

ENIX電話卡套裝
LAU KA KI

日本電視遊戲貼紙套裝
LAU CHUNG SING　AU YEUNG WAI IP

日本電視遊戲宣傳用墊板
張偉文　LAU CHI MAN

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎項：

- PlayStation主機 1名
- PlayStation遊戲
  - 《裝甲騎兵外傳藍騎士物語》 1名
  - 《沙鍋曼蛇大戰略》 1名
- N64遊戲
  - 《J LEAGUE ELEVEN BIT》 1名
- 《另類前線任務》貼紙 1名
- NINTENDO 64廣東涼子扇 3名
- 《瑪利工作室》貼紙記事簿 2名

截止日期：
1997年11月21日

你睇佢哋幾開心！

哩三位就參加「《遊戲誌》全民普查'97」得到SONY遊戲電視機嘅得獎者，你睇佢哋幾開心！大家一齊嚟分享下得獎嘅興奮啦！



■HANSON NG



■戴恒達



■LEE KWING NANG

第61期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿　身份證號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿　聯絡電話：＿＿＿＿

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的PS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

2. 你最喜愛的SS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

4. 你最期待的三款PS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

5. 你最期待的三款SS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿　＿＿＿＿　＿＿＿＿

6. 你最希望移植到PS上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

7. 你最希望移植到SS上的遊戲
原著機種：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

8. 你最期待中文化的PS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

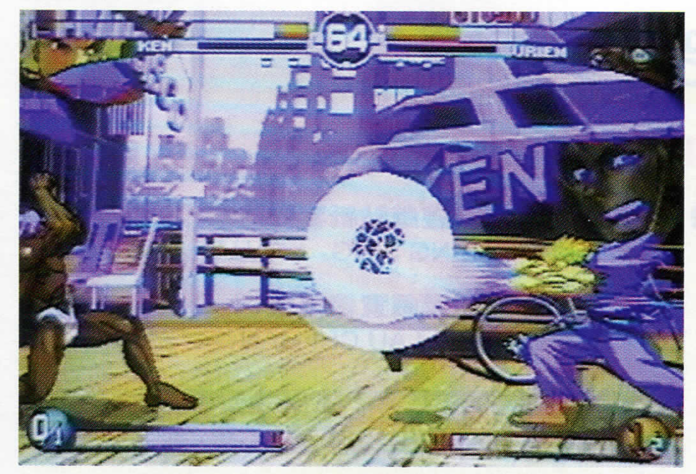
9. 你最期待中文化的SS遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。



STREET FIGHTER III
2nd IMPACT～GIANT ATTACK～



強大衝擊的人物變更！

～鐵血之大巨人～HUGO



SUPER ART · GAIA BREAKER以跳躍背折的兩回身體衝擊投技，由一組極長的SUPER ART GAUGE所構成，是為一擊必殺的技倆；MEGATON PRESS以自方跳躍空中摑擊對手的身體衝擊空中投，攻擊力雖不及GAIA BREAKER，但SUPER ART GAUGE短，有兩組儲存量，能於ULTRA THROUGH後使用；HAMMER MOUNTAIN打擊系SUPER ART，而最初的三發攻擊則是中段技。必殺技GIANT PALM BOMBER巨大手打擊技，速度慢，通常技CANCEL連續性不高，不適用於連攜使用；MOONSAULT PRESS以抱敵跳躍身體衝擊的指令投；MONSTER LARIAT突進系攻擊，按掣強弱不同距離亦有異；ULTRA THROUGH將對手摑擊至畫面版邊的指令投，能以MEGATON PRESS和SHOOT DOWN BACK BREAKER作追打攻擊；SHOOT DOWN BACK BREAKER打擊判定系對空專用攻擊。而PERSONAL ACTION則沒有攻擊判定，但持有一定時間內技威力提昇。

～反逆之使徒～URIEN



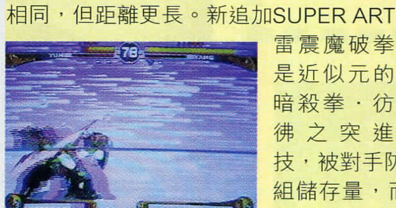
外形與GILL分別不大，以手長腳長而自誇，絕不遜於GILL。METALLIC SPHERE是飛行道具；DANGEROUS HEAD BUTT對空頭突技，足拂、投技和蹲下攻擊對其起不了作用；CHARIOT TACKLE是與GILL一樣的體當突進技，判定強，適合於連續和連攜使用；VIOLENCE KNEE DROP高空中上昇，斜落下鋭膝蹴攻擊技，按掣強弱影嚮軌道變化，而EX版則是HOMING必殺技，速度快，容易狙擊。SUPER ART · TYPANT PUNISH突進系攻擊，適合以LEAP ATTACK蹲下輕腳CANCEL使用；JUPITER THUNDER速度慢的飛行道具，攻擊判定大，能對空使用，有吹飛對手連續技效果；AGES REFLECTOR是於前方置鏡板攻擊，按掣強弱出現位置會有所不同，而且持久力強，亦能同時使出兩次(SUPER ART GAUGE儲存量為兩組)作對手前後設置的攻擊戰法。另外，其PERSONAL ACTION存在攻擊判定，是防禦不能的攻擊。

～疾風之青龍～YANG



除了雷擊蹴和TARGET COMBO之外，其他與YUN有着很大的改變，而通常技拳系更被重新調整。新追加必殺技蟷螂斬是前方踏步手拂技，以連續入力增加HIT數，按掣不同移動距離亦相違。固有必殺技穿弓腿與YUN不同，中、重攻擊HIT中後能作追打，亦可在站立中腳後使用，EX版更會追踪對手位置而上昇。改良必殺技白虎雙掌打，形式與虎撲子相同，但距離更長。新追加SUPER ART雷震魔破拳是近似元的暗殺拳，彷彿之突進技，被對手防禦後會出現很大破綻，有兩組儲存量，而固有的SUPER ART轉身穿弓腿相變起動時間更快。





～風雲之白龍～YUN



在《～2nd IMPACT》中以獨立角色登場，變更點頗多。新追加必殺技鐵山靠，移動距離短，速度快，雖不能CANCEL下段足拂使用，但連攜性良好，擊中對手後又有吹飛效果，能作追打攻擊。必殺技穿弓腿與前作有異，按掣強弱對於移動距離影嚮不大，而輕穿弓腿更能作追打攻擊。新追加SUPER ART揚砲，GAUGE長，一組儲存量，威力高，TARGET COMBO後的最佳選擇，能作追打效果。最值得注意的是，固有的SUPER ART幻影陣與前作相違，並不能CANCEL必殺技使用。



～炎之昇龍～KEN

戰術變化、結構變更不大，與RYU一樣追加了空中龍捲旋風腳和通常技下段輕足拂連射速度提昇，對於封鎖BLOCKING非常有效，而空中龍捲旋風腳於空中擊中後亦能作追打狙擊，但攻擊力則被弱體化，STUN GAUGE量損耗減少，着地空隙加大。固有的SUPER ART神龍拳和昇龍烈破，前者的儲存量由兩組減為一組，後者則由一組增至兩組，而中足拂疾風迅雷腳連續技依然健在。





～仙術之老怪～ ORO



以往很強的ORO，今作會稍略弱體化。固有必殺技地上人柱渡速度和攻擊力相應提昇，日輪掌吹飛程度和彈速下降。此外，ORO的PERSONAL ACTION能使STUN GAUGE值回復力增強，令其不容易氣絕暈眩的狀態。

～力量爆發之強者～ ALEX

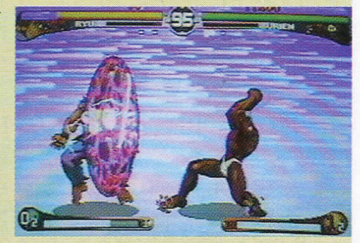


新必殺技SLASH ELBOW以低姿態疾走往對手前使用FLASH CHOP之突進攻擊，對手防禦後會出現破綻，攻擊判定強，適合通常技CANCEL使用，而按掣強弱對於突進距離亦有影嚮。固有必殺技FLASH CHOP，



威力大，攻擊判定發生快，與AIR KNEE SMASH同樣建議以近立中腳連續。而其PERSONAL ACTION雖然沒有攻擊判定，但能令一定時間內攻擊威力上昇。

～孤高之求道者～ RYU



前作中，RYU的SUPER ART GAUGE儲存量為一組，而今作中真空波動拳和電刃波動拳亦增至兩組，令EX技能作有趣的連續技組合。EX版上段足刀蹴，速度高，有着吹飛對手的特殊性能，於畫面版邊吹飛更能作追打攻擊。跳躍中拳，下段足拂(因連射速度提高)會令對手更難以BLOCKING。改良必殺技龍捲旋風腳追加空中性能，而EX版則近似真空龍捲旋風腳般不動高速回轉的通常龍捲。

～拳鬥紳士～ DUDLEY



前作中以密着戰中絕大的破壞力而自誇，在《～2nd IMPACT》中則新追加必殺技THUNDER BLOT，於對手頭上高速跳躍垂直落雷轉擊，有着攻擊對手背後之特性，但被對手防禦



後會出現破綻，所以要小心鑽研使用。新系統變更後，能以站立重MACHINE GUN BLOW EX版連續技作追打，亦適合於BLOCKING後使用。

～大地之戰士～ ELENA

前作中以單發技主體BLOCKING，攻擊力略為遜色的ELENA，今作新追加必殺技SPIN SIZE的前騎回轉攻擊，是為連續入力系的二回攻擊必殺技。固有必殺技MALLET SMASH，重攻擊以速度強襲對手，能以SUPER ART和SCRATCH FOIL作追打攻擊。



～電腦生物～ NECRO





今作比起其他角色變更點為少，其中輕腳連打和DRILL KICK按掣強弱不同角度亦有異，固有必殺技FLYING VIPER高速化，但對於CANCEL連續技則會略為困難。還有，SUPER ART超電磁STORM儲存量經修改已略為下降，所以活用選擇SUPER ART會更為重要。

～高校生忍者～伊吹



伊吹今作最大的變更點，相信是前方疾走、蹺過反對側背向對手。通常角色以前方疾走，當與對手相遇便會停止，然則伊吹卻不



同，能穿過對手內側蹺進，對近身戰有着很大之變化。另外亦追加由小足拂連攜的TARGET COMBO，令攻擊形式更為豐富。

～熱血小子～ SEAN



今作中除了TORNADO威力增強之外，EX版攻擊判定擴大，更新追加各式通常技，如下段判定的站立中腳足拂，最適合於地



面戰略攻擊。而輸入前方重拳的強烈頭突中段判定多段技，令SEAN的LEAP性能相應改變。

BLOCKING BONUS STAGE



刪去已久的BONUS STAGE現在再次復活，遊戲以SEAN投出籃球為方式(共二十個)，分為五階段等級，角色能使用任何方式將籃球擊潰，但遊戲的主要目的是訓練玩者在實戰中對BLOCKING的使用，相當別出心裁之遊戲。

＊人物角色技表，詳情請參閱《遊戲誌》第58期P.15





敵己百戰、獸化格鬥



基本系統

↖/ ↑/ ↗	跳躍
→	前進
↘	蹲下前進
↓	蹲下
↙	蹲下後退
←	後退
□掣	P・PUNCH
×掣	K・KICK
○掣	B・BEAST
→→	DASH
←←	BACK STEP
↓↓	俯伏
通常受身	吹飛時↓/ *N＋P＋K
前方受身	吹飛時→＋P＋K
上方受身	吹飛時↑＋P＋K
後方受身	吹飛時←＋P＋K
空中GUARD	空中←or N
上段GUARD	←or N
下段GUARD	↙or↓
反擊投技	被投擲瞬間P＋K

最大武器・獸化 SYSTEM

獸化 TIMING

1) 獸化時瞬間無敵
2) 追加強力獸攻擊
3) 攻擊力和跳躍力上昇
4) 體力GAUGE白光部份回復

獸化特典

1) 能回復一定VITALITY量
2) 獸人時能使用ORIGINAL
3) 一部份持有空隙之技能CANCEL

全角色共通技表

人間時基本技

通常技

P	K
→＋P	→＋K
←＋P	←＋K
↓＋P	↓＋K
↘＋P	↘＋K
↙＋P	↙＋K
倒臥中P	倒臥中K
→→＋P	→→＋K
↑＋P	↑＋K
DASH中P	DASH中K
跳躍中P	跳躍中K
跳躍中→＋P	跳躍中→＋K
跳躍着地↓＋P	跳躍着地↓＋K
背向對手時P	
背向對手時K	
背向對手時↓＋P	
背向對手時↓＋K	

固有技

↓↘→＋P
↓↙←＋P
↓↘→＋K
↓↙←＋K

追討攻擊

對手倒地時↓＋P
對手倒地時↓＋K

投技

上段投	P＋K
下段投	↓＋P＋K
背後投	於對手背後時P＋K

獸化

人間時B
GUARD ESCAPE
禦防瞬間LEVER對手方向



獸化時追加基本技

通常技

B
→＋B
←＋B
↓＋B
↘＋B
↙＋B
倒臥中B
→→＋B
↑＋B
DASH中B
跳躍中B
跳躍中→＋B
跳躍着地↓＋B
背向對手時B
背向對手時↓＋B

固有技

↓↘→＋B
↓↙←＋B
追討攻擊
對手倒地時↓＋B
對手倒地時↑＋B

全角色連攜技表

YOGO OHGAMI

人間時連攜技

MIDDLE BLOW	→＋P
TORNADO UPPER	→→＋P
LOW BACK KNUCKLE	↙＋P
SHOULDER TACKLE	DASH中P
BACK SPIN LOW KICK	↙＋K
GROUND SLICER	DASH中K
KNEE BLAST	↓＋P＋K
銀狼拳	↓↙←＋P
CRESCENDO SUMMER	↓↙←＋K
ONE TWO	PP
ONE-TWO UPPER (CANCEL 連續攻擊)	PPP
ONE TWO LEAD BODY	PP→＋P
COMBO EXTRA	PPPK
ONE-TWO KICK	PPK
ONE-TWO LOW KICK	PP↓＋K
LOW COMBO EXTRA	PPP↓＋K
KNUCKLE KICK	PK
KNUCKLE TWIN KICK	PKK
KNUCKLE SPIRAL KICK	PK↓＋K
SPIN BACK KNUCKLE	←＋P←＋P
LOW SPIN KNUCKLE	←＋P↓＋P
TRIPLE KNCKLE COMBO	←＋P←＋P←＋P
LOW SPECIAL SPIN KNUCKLE COMBO	←＋P←＋P↓＋P
SQUAT HAMMER COMBO	↓＋PK
SQUAT JAB SLICER	↓＋P↓＋K
TWIN UPPER	↘＋P↘＋P
TWIN UPPER	↘＋P↘＋K
MACHINE GUN UPPER	↘＋P↘＋P↘＋P
FINAL MACHINE GUN UPPER	↘＋P↘＋P↘＋P↘＋P
HIGH KICK TWIN	KK
SPRIAL KICK	K↓＋K
SQUAT SPIN KICK	↓＋K↓＋K
HYDE COMBO	↓＋KP
HOOK KICK COMBO	↓＋KPK
LOW JACK KNIFE	→→＋K↓＋K
HEEL TASK	倒臥中KK
ELBOW STRIKE SECOND	↓↘→＋P→＋P
FINAL ELBOW STRIKE	↓↘→＋P→＋P→＋P

獸化時追加連攜技

TWIN FUNK DIVE	→＋B
BLOODY ROAR	↓↘→＋B
FLYING PURSER	↓↙←＋B
DOUBLE SLASH	BB
TRIPLE SLASH	BBB
SLASH LOW	B↓＋B
SLASH DIVE	B→＋B
TWIN CLAW	B↓＋P
CLAW LOW KICK	B↓＋K
CLAW TWIN KNUCKLE	BPP
CLAW TWIN KNUCKLE SLASH	BPPB
CLAW COMBO	BPPP
COMBO CRESCENDO	BPPP↓＋B
LEAD CLAW COMBO	BPP→＋P
CLAW COMBO KICK	BPPPK
CLAW TWIN KNUCKLE KICK	BPPK
CLAW TWIN KNUCKLE LOW KICK	BPP↓＋K
CLOW COMBO LOW KICK	BPPP↓＋K
GEIRU ATTACK COMBO	BPK
GEIRU ATTACK KICK	BPKK
GEIRU ATTACK SPRIAL	BPK↓＋K
BEAR FOOT COMBO	BK
BEAR FOOT SPIN	BKK
BEAR FOOT SPRIAL	BK↓＋K
BLIND BLOW	↘＋B↘＋P
DOUBLE WOLF KICK	↙＋B↙＋B
FULL MOON KNUCKLE COMBO	→＋P→＋P→＋B
METEOR CRUSH	↓↙←＋BP or K or B
連續技	倒臥中B（回轉DAMAGE）吹飛後BPPP↓↘→＋P→＋P→＋PBPPP↓↘→＋K
連攜空中連續	PPP↓＋KPPPK

ALICE TSUKAGAMI

人間時連攜技

SLIDER PUNCH	→→＋P
RABBIT SPRIAL	↓↘→＋P
GUARD ELBOW ATACK	↓↙←＋P
REVERSE FOOT KICK	↙＋K
RABBIT KNEE PAT	→→＋K
SUKOPION KICK	↓↘→＋K
JUMPING TOE KICK	↑＋K
ONE-TWO RUSH	PP
TRIPLE RUSH	PPP
UPPER RUSH	PPP→＋P
THRUST RUSH	PPP↓＋P
SOMERSAULT RUSH	PPP←＋K
BURITTSU COMBO	PK
BURITTSU COMBO SECOND	PKK
BURITTSU COMBO MIDDLE	PKK→＋K
BURITTSU COMBO HIGH	PKK←＋K
BURITTSU COMBO LOW	PKK↓＋K
THROUGH PUNCH UPPER	→＋P→＋P
BODY SWAY PUNCH COMBO	←＋PP
BODY SWAY KICK COMBO	←＋PK
SUKUATO COMBO	↓＋P↓＋K
SUKUATO BURITTSU COMBO MIDDLE	↓＋P↓＋KK
SUKUATO BURITTSU COMBO	↓＋P↓＋K↓＋K
MIDDLE RUSH	↘＋PP
LOW BODY SWAY COMBO	↙＋P↓＋K
TURN ONE-TWO（轉身攻擊）	背向對手時PP
HEEL EDGE COMBO	KK
HEEL EDGE COMBO MIDDLE	KK→＋K
HEEL EDGE COMBO HIGH	KK←＋K
HEEL EDGE COMBO LOW	KK↓＋K
ARC DROP COMBO	→＋K←＋K
ARC DROP COMBO LOW	→＋K↓＋K
ARC DROP COMBO RUSH	→＋K↓＋K↓＋P
LOW MIDDLE KICK COMBO	↓＋KK
SUKUATO KICK COMBO	↓＋K↓＋K
LUNAR KICK	倒臥中K
LUNAR COMBO	倒臥中K→＋K
DOUBLE SOMERSAULT	↓↙←＋K←＋K

獸化時追加連攜技

RISING TOE KICK	→→＋B
RABBIT RUSH	BB
RABBIT MIDDLE RUSH	BBB
RABBIT LOW RUSH	BB↓＋K
LOW RABBIT COMBO	BBB↓＋B
HIGH RABBIT COMBO (CANCEL 連續攻擊)	BBB→＋B
MIDDLE RABBIT COMBO	BBB←＋B
LOW RABBIT RUSH	↓＋B↓＋B
LOW RABBIT RUSH HOOK (CANCEL 連續攻擊)	↓＋B↓＋BB
LOW RABBIT RUSH KICK	↓＋B↓＋B↓＋K
LOW RABBIT RUSH SLIDER	↓＋B↓＋B↓＋K↓＋P
UPPER RABBIT RUSH	PPP→＋PB
UPPER RABBIT RUSH SECOND	PPP→＋PBB
UPPER RABBIT MIDDLE RUSH	PPP→＋PBBB
UPPER RABBIT LOW RUSH	PPP→＋PBB↓＋K
UPPER RABBIT RUSH LOW	PPP→＋PBBB↓＋B
UPPER RABBIT RUSH HIGH	PPP→＋PBBB→＋B
UPPER RABBIT RUSH MIDDLE	PPP→＋PBBB←＋B
BODY HOOK RABBIT RUSH	↘＋PPB
BODY HOOK RABBIT MIDDLE RUSH	↘＋PPBBB
BODY HOOK RABBIT LOW RUSH	↘＋PPB↓＋K
BODY HOOK RABBIT RUSH LOW	↘＋PPBB↓＋B
BODY HOOK RABBIT RUSH HIGH	↘＋PPBB→＋B
BODY HOOK RABBIT RUSH MIDDLE	↘＋PPBB←＋B
SLIDER COMBO	↘＋K↘＋B
GRAND SLIDER COMBO	↘＋K↘＋B↘＋B
TRIPLE SOMERSAULT	↓↙←＋K←＋K←＋B
連續技	DASH中BPPP→＋PBBB→＋B↓↘→＋P
連攜空中連續	PKK↓＋KPPP



爆龍 BAKURYU

人間時連攜技

流閃刃橫斬	→+P
流閃刃縱斬	←+P
浮身返	↑+P
雙擊破	→→+P
地擂刀	DASH中P
半月落	→+K
日輪腳	↑+K
風裂腳	→→+K
爆龍砲	倒臥中K
雷光飯鋼落	空中↓+P+K
裏轉	↓+P+K
雷光飯鋼落	↓↘→+P
煙幕彈	↓↘→+K
煙幕螺旋蹴	↓↙←+K
連刀	PP
三連刀	PPP
三連刀螺旋斬	PPPP
螺旋流影陣	PPPP→+P
連牙	PK
連牙落槌腳	PKK
連牙落槌旋風腳	PKKK
連牙落槌半月落	PKK→+K
連牙落槌月影刃腳	PKK→+K←+K
連牙落槌月影返	PKK→+K←+K↑+P
連牙落槌圓月蹴	PKK←+K
連刀迅腳	PPK
連刀落刃腳	PPKK
連刀刈足	PPK↓+K
連刀圓月蹴	PP←+K
連刀螺旋拂	PP↓+K
連刀螺旋裏肘	PP↓+KP
連刀浮身返	PPP↑+P
三連刀螺旋拂	PPP↓+K
三連刀螺旋裏肘	PPP↓+KP
流影崩激	↘+PP
流牙日輪腳	↘+PK
流牙落槌腳	KK
流牙落槌旋風擊	KKK
流牙落槌半月落	KK→+K
流牙落槌月影刃腳	KK→+K←+K
流牙落槌月影返	KK→+K←+K↑+P
流牙落槌圓月蹴	KK←+K
月影刃腳	→+K←+K
月影返	→+K←+K↑+P
裂迅翔腳	↘+KK
裂迅雷崩蹴（CANCEL連續技攻擊）	↘+KKK
裂迅刈蹴	↘+K→+K
裂迅草擂蹴	↘+K↓+K
疾風二段蹴	→→+KK
疾風三日月落	→→+KKK
疾風雷龍擊	→→+KKK↓+K
疾風稻妻落	→→+KKK↓+KK
疾風螺旋連腳	→→+KK↓↙←+K
落雷	倒臥中KK

獸化時追加連攜技

搔上	↙+B
頭豪苦突	↓↘→+B
連搔	BB
毒爪影斬擊	BBB
毒搔支轉腳	B↓+B
連搔轉倒砲	BB↓+B
連搔脛打	BB↓+K
連搔翔腳	BB↓+KK
連搔雪崩蹴	BB↓+KKK
連搔刈蹴	BB↓+K→+K
連搔草擂蹴	BB↓+K↓+K
連突（CANCEL連續技攻擊）	→+BB
三連毒突	→+BBB
毒爪四連突	→+BBBB
毒爪爆銃連擊	→+BBBBB
毒突支轉腳	→+B↓+B
毒閃	→+BK
毒閃落槌腳	→+BKK
毒閃落槌旋風擊	→+BKKK
毒閃落槌半月落	→+BKK→+K
毒閃落槌月影刃腳	→+BKK→+K←+K
毒閃落槌月影返	→+BKK→+K←+K↑+P
毒閃落槌圓月蹴	→+BKK←+K
毒閃轉倒砲	→+BB↓+B
骸裂	對中倒地中↓+BBBBB
連續技	↙+P背向中↓+KPPPP→+P
連攜空中連續	KKKPPPP

ALLAN CADO

人間時連攜技

STREAK FIRE	→→+P
ABSOLUTE FIRE	DASH中P
PRESSURE BOMB	對手倒地中P
NEEDLE LAUNCHER	→+K
HEATING WHEEL	↓+K
KNEE DRIVE	→→+K
HEAT CAPTURE	↓↘→+P
LAZY CUTTER	↓↘→+K
ASARUTO BLOW	↓↙←+P
TRIDENT SHOOT	↓↙←+K
SHOTGUN COMBINATION	PP
SHOTGUN COMBINATION FIRE	PP→+P
SHOTGUN COMBINATION DRIVE	PP→+K
TWIN TOMAHAWK	→+PP
TOMAHAWK BUSTER	→+PPP
TOMAHAWK DRIVE	→+PK
SPINNING STRIKE	←+PP
SHELL SMASH	↘+PP
SHELL SLASH	↘+P↘+K
SIGHT PREIGE	倒臥中PP
TRUTH COMBINATION	KKK
REAR EDGE COMBINATION	KK→+K
REAR EDGE COMBINATION HIGH	KK→+KK
COMMAND EDGE COMBINATION HIGH	KK→+KKK
REAR EDGE COMBINATION MIDDLE	KK→+K→+K
COMMAND EDGE COMBINATION MIDDLE	KK→+K→+KK
REAR EDGE COMBINATION LOW	KK→+K↓+K
COMMAND EDGE COMBINATION LOW	KK→+K↓+KK
HEAT BLASTER	K←+P
HEAT BLASTER TWIN	K←+PP
SKY LAUNCHER	→+KK
SKY LAUNCHER STRIKE	→+KKK
SOLID LAUNCHER	→+K→+K
SOLID LAUNCHER STRIKE	→+K→+KK
GRAND LAUNCHER	→+K↓+K
GRAND LAUNCHER STRIKE	→+K↓+KK
HEAT CAPTURE MIDDLE KICK	↓↘→+P擊中時按K
HEAT CAPTURE LOW KICK	↓↘→+P擊中時按↓+K
CANCEL 連續攻擊	↓+PP

獸化時追加連攜技

TAINO HEAD	→→+B
GRAND SCRATCH	倒臥中B
DEMO RISHON FUNK	↓↘→+B
RISING RAZOR	↓↙←+B
DOUBLE SCRATCH	BB
TRIPLE SCRATCH	BBB
TRAP NAIL	B↓+B
TRIPLE LOW SCRATCH	BB↓+B
VIOLENT SCRATCH	→+BB
BLIND SCRATCH	→+B↓+B
BLOODY LAZY	↘+B↓↘→+B
HEAT BLASTER NAIL	K←+PPB
HEAT BLASTER DOUBLE CLAW	K←+PPBB
HEAT BLASTER NEEDLE	K←+PPB→+K
HEAT BLASTER SKY LAUNCHER	K←+PPB→+KK
HEAT BLASTER SKY LAUNCHER STRIKE	K←+PPB→+KKK
HEAT BLASTER SOLID LAUNCHER	K←+PPB→+K→+K
HEAT BLASTER SOLID LAUNCHER STRIKE	K←+PPB→+K→+KK
HEAT BLASTER GRAND LAUNCHER	K←+PPB→+K↓+K
HEAT BLASTER GRAND LAUNCHER STRIKE	K←+PPB→+K↓+KK
HEAT BLASTER SUTASHUTOROMU	K←+PPB↓+B
SHOTGUN SCRATCH	PP↓+B
LIGHT SHOCK	↘+P→+B
LIGHTING SCRATCH	↘+P+BB
DARKNESS SCRATCH	↘+P→+B↓+B
連續技	PP→+KPP→+P
連攜空中連續	→+KKK→+PPP

GREG

人間時連攜技

STAND ELBOW	→+P
GORILLA CUTTER	→→+K
CLEG TORNADO	↓↘→+P
GUARD SPLASH KICK	↓↙←+K
FINGER STUFF COMBO	PP
FINGER STUFF HAMMER	PPP
FACE RUSH COMBO	PP→+P
FINGER STUFF WEAVE	PP↓+P
FACE BADGER COMBO	PK
FACE BADGER GUARD UPPER	PK↓↙←+K
FUNNY COMBO	↖/↑/↗+PP
SPHINX COMBO	↖/↑/↗+P↓+P
NAIL DRIVE COMBO LOW	←+P↓+P
NAIL DRIVE COMBO MIDDLE	←+P→+K
BODY TRUST COMBO	↘+PP
BODY RUSH COMBO	↘+PPP
LEG THRUST RISING HAMMER COMBO	↓+P↓+KP
LEG BLAST COMBO	↓+P↓+K
LEG RUSH COMBO	↓+P↓+K↓+K
FEINT MIDDLE SHOOT	↙+P↓↘→+K
QUICK NAIL DRIVE	→→+P
QUICK NAIL DRIVE COMBO MIDDLE	→→+PP
QUICK NAIL DRIVE COMBO LOW	→→+P↓+K
ULTIMATE PUNCH	↓↙←+P
ULTIMATE PUNCH LV.1	↓↙←+P←+P
ULTIMATE PUNCH LV.2	↓↙←+P、←+P×2
ULTIMATE PUNCH LV.3	↓↙←+P、←+P×3
ULTIMATE PUNCH LV.4	↓↙←+P、←+P×4
ULTIMATE PUNCH LV.5	↓↙←+P、←+P×5
ULTIMATE PUNCH FEINT	↓↙←+PK
DOUBLE SWAN KICK	←+KK

獸化時追加連攜技

TRASH HORN	→→+B
THE CLEG	DASH中B
SATELLITE THROUGH	↓↙←+B
HIP ATTACK SLIDER	↘+B↓+P
DOUBLE SWING（CANCEL連續攻擊）	BB
TRIPLE SWING	BBB
TRIPLE SWING HIP ATTACK	BBBB
TRIPLE SWING HIP ATTACK SECOND	BBBBB
TRIPLE SWING HIP ATTACK FINAL	BBBBBB
TRIPLE SWING HIP ATTACK SLIDER	BBBB↓+B
TRIPLE SWING HIP ATTACK	BBBB
TRIPLE SWING HIP ATTACK FAKE	BBBBP
TRIPLE SWING HIP ATTACK LAST SLIDER	BBBBB↓+B
TRIPLE SWING HIP ATTACK LAST FAKE	BBBBBP
BRANCH BLESS SWING	B→+B
BRANCH LOW SWING	B↓+B
BACK TURN SWING HIP ATTACK	←+BB
BACK TURN SWING HIP ATTACK SECOND	←+BBB
BACK TURN SWING HIP ATTACK FINAL	←+BBBB
BACK TURN SWING HIP ATTACK SLIDER	←+BB↓+B
BACK TURN SWING HIP ATTACK FAKE	←+BBP
BACK TURN SWING HIP ATTACK LAST SLIDER	←+BBB↓+P
BACK TURN SWING HIP ATTACK LAST FAKE	←+BBBP
BACK TURN SWING HIP STEP	←+B↓↙←+P
UP SIDE ARM	↑+B↓+P
MAUL BUSTER	↓↘→+B
CATCH FEINT ONE	↓↘→+BB
CATCH FEINT TWO	↓↘→+BBB
CATCH FEINT THREE	↓↘→+BBBB
CATCH FEINT FOUR	↓↘→+BBBBB
CATCH FEINT FIVE	↓↘→+BBBBBB
STUFF LOW SWING	P↓+B
STUFF THROUGH COMBO	P↓+B↓↘→+B
MIDDLE RALLY COMBO	→+K→+B
LOW RALLY COMBO	→+K↓+B
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK	←+KKB
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK SECOND	←+KKBB
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK FINAL	←+KKBBB
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK SLIDER	←+KKB↓+B
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK FAKE	←+KKBP
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK LAST SLIDER	←+KKBB↓+B
DOUBLE SWAN KICK HIP ATTACK LAST FAKE	←+KKBBP
ULTIMATE PUNCH MIRAGE	↓↙←+PB
SWING SATELLITE	→+B↓↙←+B
連續技	↑+BPP→+P
連攜空中連續	←+P↓+P←+KK



FOX

人間時連攜技

DOUBLE NEEDLE	PP
TRIPLE NEEDLE	PPP
NEEDLE FINISH	PPPP
DOUBLE SNAPPING EDGE	PK
TRIPLE PIERCE	PPK
TRIPLE NEEDLE FEINT	PPPK
LOW SPIN FINISH	PPP ↓ + K
DOUBLE LOCUS	→ + PP
TRIPLE LOCUS	→ + PPP
TRIPLE LOCUS FEINT	→ + PPPK
FEINT RAPIER	→ + PP ↓ + K
GRAVE FINISH	→ PPP ↓ + K
DANCING SOMERSAULT BLADE	→ + PPP ↑ + K
SWING SHOULDER REVERSE	↘ + PP
BACK LANCE IN TIME	↑ + PP
SOMERSAULT NIGHT LAID	↑ + P ↑ + P
SCREW BLADE	← + KK
CAPRICE BLADE	← + KK ↓ + K
SPIN LIGHTING NEEDLE	↓ + KK

SPIN MIRAGE BLADE	↓ + K ↓ + K
WING HEART ARROW	→→ + KK
FLASH ESCAPE	→ + PPP ← + K （能於 BACK 轉技移動）
TRICK SOMERSAULT BLADE	→ + PPP ← + K ↖ + P
CHICKEN BACK ROLL	↖ + K（可連續輸入四回）
BLACK BACK ROLL	↗ + K（可連續輸入四回）
SOMERSAULT SWORD	↖ + P
GORGEOUS SPECIAL	↗ + K ↗ + K ↗ + P
GORGEOUS BACK LANCE	↗ + K ↗ + K ↑ + PP
HATE LID FOLLOW SWORD	↓↘→ + PP
SWING SHOULDER	↘ + P
TURN HALPER	↗ + P
PHENIX SWORD	倒臥中 P
SOMERSAULT BLADE	↑ + K
RISING JAVELIN	↓↘→ + K
SONIC TORNADO	↓↙← + K
GORGEOUS SPECIAL	↗ + K ↗ + K ↗ + P

獸化時追加連攜技

GALE CLAW（CANCEL 連續攻擊）	BB
GUST CLAW	BBB

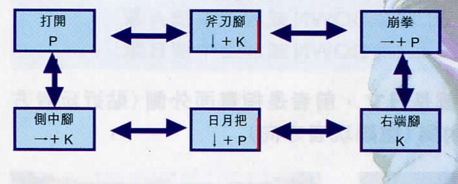
FOX STORM	BBBB
FOX STORM SPECIAL	BBBB ↑ + K
NEEDLE RESORT	→ + BB
DOUBLE NEEDLE LIGHTING	PPB
NEEDLE PARADISE	PPBB
RENAISSANCE MIST	PP ↓ + B
TRICK SHADY	（↖+K或↗+K輸入兩回以上後） ↑ + PB
J.P.B	↓↙← + BB
J.F.K	↑ + PB
B.J.F.K	↖ + K ↑ + PB
F.J.F.K	↗ + K ↑ + PB
SURPRISE CLAW	→→ + B
SOMERSAULT SCRATCH	跳躍中→ + B
CANNON SLASH	↓↘→ + B
連續技	↓↘→ + K 吹飛後 PPBB
連攜空中連續	PPP ↓ + KBBBB

朧 JIN LONG

人間時連攜技

連捶	PP
連掌腿	PK
連捶挑領	PPP（六合鴻輪式衍生）
錫子栽肩	倒臥中 PP

六合鴻輪式



掌打旋腳（不能衍生翻身連腳和七寸靠）　　PK ↓ + K六合鴻輪式終了技



連捶崩拳	PP → + P（六合鴻輪式→ + P）
連捶腿	PP → + K（六合鴻輪式→ + K）
高蹴日月把	K ↓ + P（六合鴻輪式→ + K ↓ + P）
連斧腿	K ↓ + K（六合鴻輪式→ + K ↓ + K）
上步連開	→ + PP（六合鴻輪式 P）
上步連腳	→ + PK（六合鴻輪式 K）

獸化時追加連攜技

十字劈手（CANCEL 連續攻擊）	BB
環雲十字破	BBB
十字羅漢	BB → + B
虎爪旋腳	B ↓ + B
伏虎十字雙	BB ↓ + B
天邊連華山	↙ + BB
爪掌打	BP（六合鴻輪式衍生）
伏虎日月把	↓ + B ↓ + P
伏虎斧刃	↓ + B ↓ + K
金剛雙扣腿	↓↙← + BB
金剛雙扣無影腳	↓↙← + BB ↓↙← + K
金剛連扣腿	↓↙← + BBB
金剛連扣無影腳	↓↙← + BBB ↓↙← + K
金剛雙扣腿・三	↓↙← + BBBB
金剛雙扣無影腳・三	↓↙← + BBBB ↓↙← + K
金剛雙扣日月把	↓↙← + BBB ↓ + B
金剛連扣日月把	↓↙← + BBBB ↓ + B
金剛鴻輪式・陽	↓↙← + B （能連續輸入 6 回→ + B） → + P 由右回轉

金剛鴻輪式・地	↓↙← + B （能連續輸入 6 回→ + B） ↓ + P 由右回轉
金剛鴻輪式・陰	↓↙← + B （能連續輸入 6 回← + B） → + K 由右回轉
金剛鴻輪式・天	↓↙←+B（能連續輸入6回 ↑ +B） ↓ + K 由右回轉

獸化六合鴻輪式終了技

六合壁手（CANCEL 連續攻擊） B

六合伏虎 B ↓ + B

由六合鴻輪式衍生

六合衝天砲 B → + B

鴻輪雲 BB

連續技	倒臥中 K 吹飛後六合鴻輪式 PPPK →→ + P
連攜空中連續	六合鴻輪式 BBB

MITSUKO NONOMURA

人間時連攜技

HELL 突	→ + P
捏 UPPER	↘ + P
芝倒	↙ + P
協腹爆彈	→→ + P
斷切鋏	↙ + K
御八幡 DROP KICK	↑ + K
打上 KICK	倒臥中 K
骨折 MISSILE	DASH 中 K
爆尻 BOMBER	敵背後時 K
鋏投	↓↘→ + K
地球割	↓↙← + K
CHOP 連發	PP
橫欠 ATTACK	PPK
突足鋏	PP ↓ + K
母之裁	PPP
顏潰	PK
顏面潰 BODY 潰	PKP

地獄 KICK	→ + PK
地獄之玉潰	→ + P → + K
地獄落	→ + P → + KK
地獄下蹴	→ + P → + K ↓ + K
淒	PK ↓ + P ↓ + K
由上由下着倒	↙ + PP
御八幡踵落	→ + KK
次下蹴	→ + K ↓ + K
SUNESUKE KICK	↘ + K ↘ + K
弁慶泣	↘ + K ↘ + K ↘ + K
SUNE 喧嘩 KICK	↘ + K ↘ + KK

獸化時追加連攜技

突擊 HEAD	← + B
豬突猛進	↓↘→ + B
頭 JAB 二發（CANCEL 連續攻擊）	BB
團團轉 TRIPLE HEAD	BB → + B
突呎下 CRUSH	BB ↓ + B

足下 ROCKET CRUSH	BB ↓ + BB
足下徒上 CRUSH	BB ↓ + B ↓ + B
奈落之 HEAD BAD	BB ↓ + B ↓ + B ↑ + B
由足下 ROCKET	↙ + BB
由足下徒上	↙ + B ↓ + B
足下徒上奈落 HEAD	↙ + B ↓ + B ↑ + B
CHOP 頭 JAB	PPB
手與頭 2 SET（CANCEL 連續攻擊）	PPBB
由 2 SET 分回 HEAD	PPBB → + B
由 2 SET 足下 CRUSH	PPBB ↓ + B
ROCKET SPECIAL	PPBB ↓ + BB
奈落 SPECIAL	PPBB ↓ + B ↑ + B
MITSUKO GORGEOUS SET	PPBB ↓ + B ↓ + B ↑ + B
地獄	→ + P ↑ + B
豬突爆進	↓↙← + B × 10
突貫 TACKLE	↓↙← + B → + B
連續技	任何技吹飛後 ↓↘→ + B CATCH
連攜空中連續	PKP ↓↙← + B × 10





侍魂 ~SAMURAI SPIRITS~

FIG 2P 操作法、系統速報
製造商：SNK 登場日：未定
AD

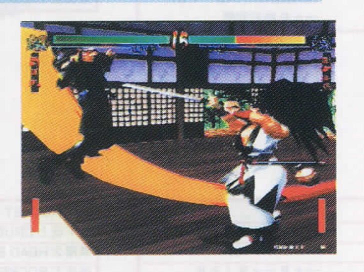
「侍魂」系列的最新作，榮登64位元機的首隻3D多邊形遊戲《侍魂~SAMURAI SPIRITS~》，身為愛好者的你又豈能錯過這集創新與歷作之大成的作品呢？現僅為大家送上最新的操作法、系統介紹！



基本操作

8方向搖桿	角色的移動，跳躍、蹲下及防禦
A掣	輕攻擊
B掣	重攻擊
C掣	投技
D掣	DASH





武士連技系統 SAMURAI COMBINATION SYSTEM

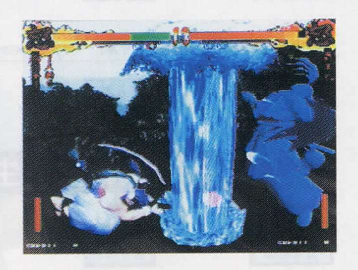
當體力計呈綠色狀態，同時按CD掣便會發動這個武士連技系統（S.C.S），這時即使受傷亦不會令連續技受到中斷（取消了受傷時的強制硬直），可以如常進行攻擊或防守。

起上和起上攻擊

起上的種類	操作法（角色右向時）
原地起上	回中
前轉起上	→
後轉起上	←
手前*起上	↘ OR ↓ OR ↙
奧*起上	↗ OR ↑ OR ↖
起上中段攻擊	DOWN 或起上中按 A 掣
起上下段攻擊	DOWN 或起上中按 B 掣

*註：「手前」和「奧」都是日文，前者是指畫面外側（貼近玩者方向），後者則是畫面內側（遠離玩者方向）





體力計

體力計位於畫面兩側，會隨各種動作增減；在基本動作時（一般步行、站立等）會慢慢回復，而當攻擊不能命中（包括被擋）、進入S.C.S，FREEDASH時便會減少。當降至零時便會成為不能活動的「氣喘」狀態。

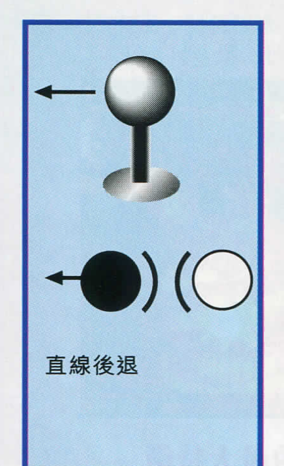
FREE DASH

按下DASH掣＋方向搖桿g便能在保持面向對手的狀態下在3D戰場上自由行動。

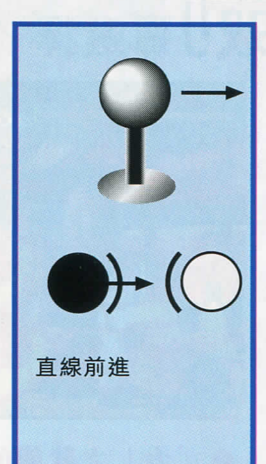
—	移動速度	體力消
手前移動	普通	普通
奧移動	普通	普通
前進	快速	多
後退	慢	最多



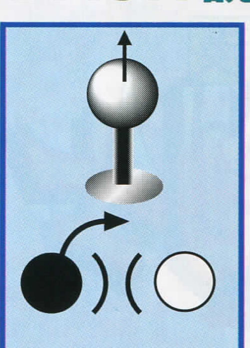
FREE DASH說明一覽



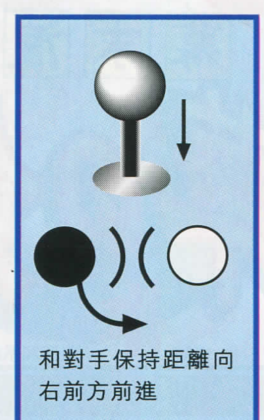
直線後退



直線前進



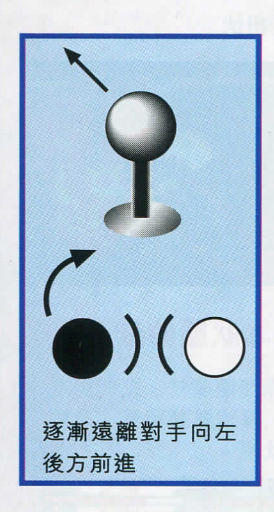
和對手保持距離向左前方前進



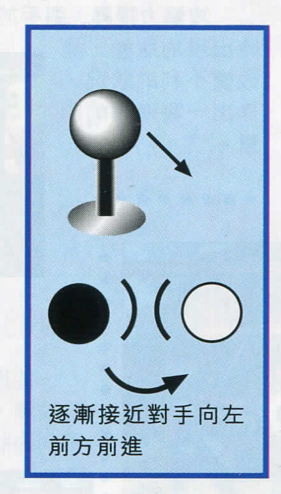
和對手保持距離向右前方前進



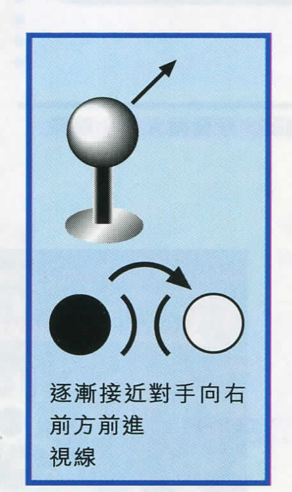
逐漸遠離對手向右後方前進



逐漸遠離對手向左後方前進



逐漸接近對手向左前方前進



逐漸接近對手向右前方前進視線



**注意角色是以對手作圓心運動的

怒 GAUGE系統

在攻擊被防禦（包括必殺技），或是受到攻擊時，怒GAUGE便會增加。而增加量依損害的大小成正比。只要當怒GAUGE增加到MAX時，或是生命力GAUGE已減至紅色閃爍狀態，便會進入「怒MAX」。在怒MAX時的除了攻擊力增強外，每個角色都有部份必殺技會變成「怒必殺技」（性能和效果上的變化），而輸入特定指令便能使出「超必殺技」，不過會縮短「怒MAX」的時間，如命中則更會結束「怒MAX」回復正常狀態。

怒爆發

在怒MAX時同時按ABC掣便會進入「怒爆發」狀態，這時怒GAUGE會變成「爆發CAUGE」，並因應當時剩餘生命力的多寡開始倒數（開始時所剩餘的生命力愈少則倒數愈慢，「怒爆發」維持時間愈長）。在倒數完結前的這段「怒爆發」狀態體力會保持在MAX，且和「怒MAX」一樣可使用「怒必殺技」和「超必殺技」。但最大不同之處在於這時即使多次使用「超必殺技」，不論擊中與否皆不會對「爆發CAUGE」有任何影響。

「一閃」、「連斬」

「怒爆發」時除上述特性外，更會維持在S.C.S中的狀態（稱為「爆發S.C.S」）；另外還可以A、B、C掣和方向桿的組合使出「連斬」（組合方式未明），或同時按BCD使出威力足以達至一擊必殺的「一閃」（不過會縮短「爆發CAUGE」的時間，如命中則更會結束「怒爆發」回復正常狀態）。要注意的是怒爆發過後，在進入下一場戰鬥前「怒CAUGE」都不會出現，成為一個「不會怒」的人。





風塵亂舞、月華瞑動，明治劍客浪漫談

幕末浪漫 月華の劍士

© SNK 1997　＊畫面和系統內容仍屬開發中

FIG　2P　AD
製造商：SNK
推出日期：未定　容量：未定

操作説明

↖/ ↑/ ↗	持續輸入為通常跳躍、短暫輸入為小跳躍
→	前進
↘/ ↓	蹲下
↙	蹲下、下段防禦
←	後退、上段防禦
A 掣	輕斬
B 掣	重斬
C 掣	蹴
D 掣	防禦彈
START 掣	挑發
→→	DASH 疾走
連打→→	FRONT STEP
←←	BACK STEP
←+A	短距離輕斬
→+B	長距離重斬
→+C	吹飛對手至牆壁的蹴攻擊
B+C	中段技

防禦彈

以先讀對手攻擊，能操使逆轉劣勢狀況的攻勢，重視先讀配合部份，講求技巧的必要操作之究極回避。



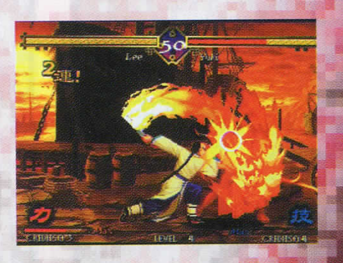
劍質選擇

角色選擇後，便會進入劍質選擇，而劍質則分為「力」和「技」兩種。



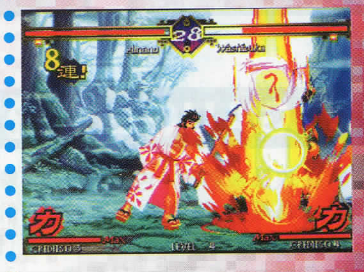
◆「力」之狀態的最大特徵

攻擊力提昇，對手於扭伏時出現的狀態，能改變不利的狀況，作出一發逆轉的狙擊。



◆「技」之狀態的最大特徵

能操使連續技，壓倒對手的攻擊，擊潰難纏狙擊，改變不利的狀況。



STORY

由太古時代開始便存在著兩個世界……

一個是生者的世界「現世」，而另外一個則是死者之在地「常世」。

……而聯繫着這兩個世界的境界被稱為「地獄門」。由神話時代開始，存在著守護此界的「四神」，他們分別是「東之青龍．仁」、「西之白虎．義」、「南之朱雀．忠」，以及「北之玄武．禮」，在人類世界的歷史背後，代代重覆地擔任這職務。

……時間流逝至「幕末」時代，持續了二百年以上的德川幕府，令武士們於長期安穩的日子裏喪失戰意，在人們和平的「庭園」之中，開始感到新的「混亂」之先兆。此時，由於四神的其中一人「朱雀」失控，因而引起前所未有的混亂，天災席捲整個日本全土……流言是「魔人復活」……在絕代的「混亂」中，可見人類所感到的絕望。

……然而有一些持不同想法的人、仍有一些戰意未消，敢於面對「混亂」的人、另有一些企圖確認動亂的真正原因的人，又有一些知道原因，企圖阻止的人，亦有一些並無企圖，站在原因中樞的人，更有一些乘着此時機達到野心的人，以及還一些被「魔人復活」所吸引的人，這些各有各自意圖的人被命運牽引之戰鬥快要展開。



CHARACTER PROFILE

MOON DESTINY ～生於月之宿命的武士～

◆名前御名方 守矢/ 性別　男/ 年齡　22
◆SYMBOL ITEM　月光、裝飾品
◆格鬥STYLE 「活殺逸刀流」技術劍術，使用刀劍的正統劍術

SHINING SOUL ～繼承時代之少年～


■覺醒前



■覺醒後

◆名前楓/ 性別　男/ 年齡　17
◆SYMBOL ITEM　紅葉
◆格鬥STYLE 「活心一刀流」正統劍術，使用刀劍，基本性能高的劍術

ANXIOYS WHITE ～貫穿命運之槍～



◆名前雪/ 性別女/ 年齡 18
◆SYMBOL ITEM 雪之結晶
◆格鬥STYLE 「活心長槍流」利用長距離戰

FIGHTING HERMIT ～戰鬥隱者～




◆名前玄武之翁/ 性別　男/ 年齡 128
◆SYMBOL ITEM　釣竿、魚籠
◆格鬥STYLE 「真心流 一之太刀」狡猾之技，亦是玄武之翁自創的流派

MAGICAL LITTLE GIRL ～年少之陰陽師～



◆名前一条明/ 性別女/ 年齡 13
◆SYMBOL ITEM 御札、幣帛、緞帶
◆格鬥STYLE 「一条陰陽術」能呼出式神妖怪，手持大型幣帛，而呼出式神的御札和人形則收藏於袖中

BIG HEART ～陽氣羅漢～

◆名前神崎十三/ 性別　男/ 年齡 26
◆SYMBOL ITEM 金棒、團子
◆格鬥STYLE 「我流」使用金棒「金剛羅漢」作大威力攻擊

LIVING NIGHTMARE ～彷徨惡夢～




◆名前紫鏡/ 性別男/ 年齡　34
◆SYMBOL ITEM 闇、雨、巨大武器
◆格鬥STYLE 「明鏡止水　慘殺之章」，由狂妄的性格孕育出精湛劍術

SWORD WOLF ～忠誠之劍～

◆名前鷲塚 慶一郎/ 性別　男/ 年齡 28
◆SYMBOL ITEM 新撰組的法被、「誠」
◆格鬥STYLE 「天然理心流 隼」秘牙一擊，以自由使劍而戰鬥



LAST NINJA ～最強之忍道～

◆名前斬鐵/ 性別 男/ 年齡 52
◆SYMBOL ITEM 笠、斗篷
◆格鬥STYLE 「忍術」以敏捷動作擾亂對手，並給予致命打擊

ORIENTAL JUSTICE ～來自黃土之使者～

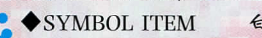


◆名前李 烈火/ 性別男/ 年齡　20
◆SYMBOL ITEM 炎，免許皆傳証之鐵扇
◆格鬥STYLE 「飛影拳」，以北派少林寺為基礎，迅動體術，使用大陸製的特殊武器

ROMANCING WANDERER ～江戶之喧嘩櫻～

◆名前天野 漂/ 性別　男/ 年齡 28
◆SYMBOL ITEM　櫻、金
◆格鬥STYLE 「我流喧嘩矢倉」，重覆地使出毫不躊躇的攻擊

IRON TIGER ～鐵腕猛虎～




◆名前 直衛示源/ 性別 男/ 年齡 36
◆SYMBOL ITEM　白虎之數珠
◆格鬥STYLE 「壞腕·白虎之爪」以白虎之力硬化腕的打擊體術



＊部份為人物設定原畫



DUAL HEROES

FIG | 製造商：HUDSON　發售日：1997年12月5日
價格：6980日圓
2P | MEM | NINTENDO 64

N64格鬥遊戲首度出擊！

曾於56期介紹過由特撮映畫大師雨宮慶太擔任監督的格鬥遊戲《DUAL HEROES》，其角色具有的獨特風格與及英雄氣息，相信令大家依然記憶猶新。以N64機能來製作格鬥GAME，相信會比其他次世代機種更精彩、更震撼。推出在即，敬請期待！

基本主角人物設定介紹（PART 2）



RETSU
SUPER NINJA

名字：RETSU
術系：影
出身：NEO-TOKIO
年齡：2歲
身高／體重：199CM／77KG
出生日期：7月7日
戰鬥風格：忍者



JUIE
BIONIC BEAST

名字：JUIE
術系：泡
出身：舊太平洋浮遊地帶
年齡：不詳
身高／體重：169CM／66KG
出生日期：不明
戰鬥風格：野獸攻擊



KUMO
DANCING LADY

名字：KUMO
術系：蜘蛛
出身：EAST HOLLYWOOD
年齡：21歲
身高／體重：178CM／55KG
出生日期：10月25日
戰鬥風格：DANCE



HOE
DRAGON KUN-FU

名字：HOE
術系：風
出身：PONG KONG
年齡：30歲
身高／體重：180CM／70KG
出生日期：5月5日
戰鬥風格：功夫



魔法學園LUNAR!

飛天少女ELIE成長史



RPG MEM 製造商：角川書店／ESP 發售日期：11月20日 售價：6800日圓 SEGA SATURN

イエン是個在海面上漂移，不可思議的島。島上有イエン之村，魔法學園正位於此村中；有觀星巨塔；有可來往商船客船停舶的港口；以及跟本島用橋連接在一起的小孤島。魔法學園的學生，對島上的一草一木，都有相當深厚的認識。不過，此島正隱藏妖重大的秘密…



MAIN MENU的看法

平時按A掣就能呼出MAIN MENU，除了可以一覽取得的道具外，亦會見到魔法、狀態和SYSTEM的ICON。

魔法MENU：白色字的魔法表示可以使用，相反用灰色表示的就不能使用。另外，用綠色表示的代表這是戰鬥用魔法。HP／MP量達MAX時會用綠色表示、白色代表HP／MP殘量有MAX時的五成或以上、橙色代表有一成至五成之量、紅色代表未滿一成。在此MENU中玩者可以獲得魔法的解說和MP消耗量資料。

狀態MENU：有每位角色的HP、MP的最大值和現時量、攻擊力、防禦力、敏捷度、精神力（影響魔法攻擊力和效果）、耐魔力、運氣、經驗值和升至下一級的所需經驗值。

SYSTEM MENU：進行儲存、載入和改變設定（SOUND輸出、訊息速度、戰鬥浮標的類型）的菜單。

戰鬥畫面的看法





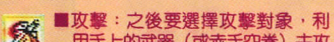
戰鬥畫面非常簡單易明，有玩過《LUNAR SILVER STAR STORY》的朋友一定可以駕輕就熟了。

遇上敵人時的行動

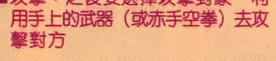

■戰鬥（選擇戰鬥後要再決定接着的行動）

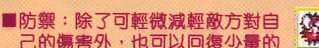

■逃走

戰鬥指令


■攻擊：之後要選擇攻擊對象，利用手上的武器（或赤手空拳）去攻擊對方

■魔法：利用魔法進行攻擊或回復行動


■防禦：除了可輕微減輕敵方對自己的傷害外，也可以回復少量的MP


■逃走：會有失敗的例子，失敗時那一回合便不能行動，任由對手攻擊

另外尚有合體魔法，兩位或以上（最多六人）夥伴在同一回合中使出特定的魔法就能轉變成合體魔法。

關於HP、MP的回復和防禦的重要性

在迷宮或地圖上步行，因應每人的參數值，HP和MP是會逐漸回復的。另外，跟校園中的EMMA（或老師的銅像）談話，她會為隊中所有人作全回復。遠行時HP通常會利用魔法回復，而每次升級時該名角色的HP和MP都會完全回復。戰鬥中使用防禦指令亦是回復MP的少數手段之一。由於收拾敵人未必需要動用所有角色，想回復MP的角色大可讓他去防禦，待首腦戰時才不致不夠MP用。

關於合體魔法的獲得

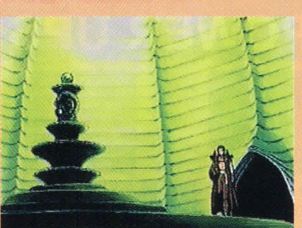
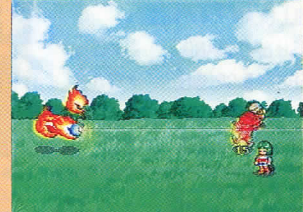
獲得合體魔法的方法大致可分三類：第一是主劇情中一定能學會的魔法；第二是跟老師談話時學會的魔法；最後是由玩者自己試出來的魔法。戰鬥中在同一回合內詠唱出能組成合體魔法的組合，待戰鬥完結後就會有提示訊息顯示，之後回到校園，取得學園長STILL的認定才算真正學曉。當然，就算未能學曉所有合體魔法也可爆機。

最後一提，遊戲並無金錢的概念，而道具也只是劇情中必須的道具而已。






■動畫的播放頗為頻密

■角色們的位置會因應戰況而有所不同



■保健老師EMMA

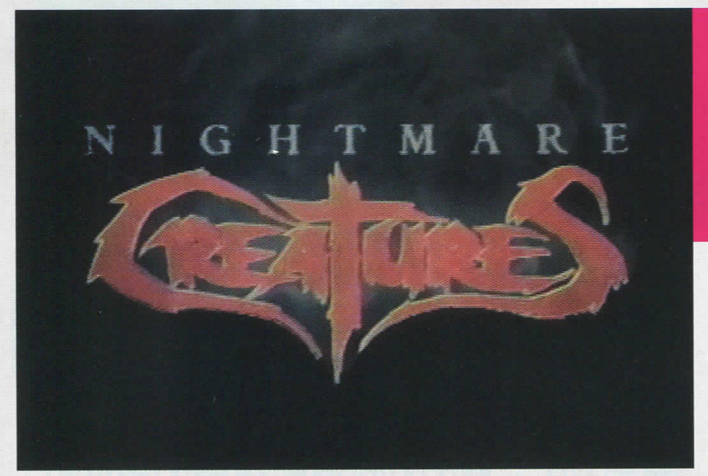

■武術老師IASON


■圖書館擔任魔法史的拉老夫


■音樂教師迪尼娜


■道具店的建度


■搞化學（藥草）的布路



NIGHTMARE CREATURES

ACT | 製造商：KALISTO | 發售日：發售中
容量：CD-ROM | 記憶：2 BLOCK
MEM | PlayStation

操作方法

↑	前衝
←	轉左
↓	後方跳
→	轉右
SELECT掣	生命、地圖表示
START掣	暫停、MENU
□掣	STRIKE武器攻擊、取得ITEM
×掣	KICK蹴攻擊
○掣	防禦
△掣	跳躍
R1掣	右橫移動
L1掣	左橫移動
R2掣	使用ITEM
↑＋□掣	長距離武器攻擊
↑＋×掣	長距離蹴攻擊
↑＋○掣	緩步前進
↓＋○掣	緩步後退
L1＋○掣	左微橫移
R1＋○掣	右微橫移
↑＋△掣	一足跳
←/ →＋L2掣	選擇ITEM



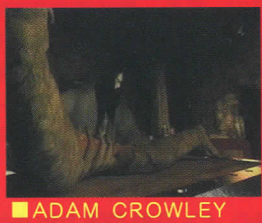
FATHER IGNATIUS BLACKWARD 連續技

HAMMER CURL ×□□
WINDMILL SLAM ×××□
SCOTTISH BACKHAND □×□
HAMMERHEAD CRUSH ×□△
ROUNDHOUSE VOLLEY ↑＋□
FLYING ELBOW SMASH △×

NADIA F. 連續技

SIDE FLIP KICK □□△×
FEET OF FURY □×××
CYCLONE VOLLEY ×××□
BACK FLIP KICK COMBO □□□× ↑＋×
BLOODY BALLERINA ×□↑＋□＋×
FLYING CROOS △□

MONSTERS


■ADAM CROWLEY (LAST BOSS)


■ZOMBIES


■WEREWOLVES


■DEMONS


■PEPYS MONSTERS


■DOCKER


■INSECTS


■THAMES' MONSTERS

■HARPIES

■FACELESS MEN

■SPIDER

■GAROYLES

POWER UPS ITEM


◆PROXIMITY MINES——設置地雷爆彈


◆REPULSIVE SMOKE——投出後能令怪獸的動作遲緩


◆FREEZE——以寒氣擴散冰封怪獸，令其一定時間內硬直停頓，只要稍被攻擊則即時碎裂，然而怪獸硬直時間一過亦會即時碎裂，但投進水中卻不能使用


◆DYNAMITE——以爆炸擴散振擊怪獸，令其跌倒，同樣地投進水中不能使用


◆FLASH——於一定時間內(10秒)令怪獸們喪失視力


◆FIREBOMBS——以焚擊驅嚇怪獸

◆GUN——長距離以鎗擊怪獸，有着引爆炸藥筒的作用


◆MULTI GUN——長距離三百六十度回轉鎗擊怪獸，亦有引爆炸藥筒的作用


◆BERZERKER——使用後能令通常技攻擊力提昇


◆HEALING——回復小量體力


◆SUPER HEALING——回復全部體力


◆CHAOS——當怪獸多於一隻時，能於一定時間內令其混淆自傷殘殺


◆HEART——增加隻數

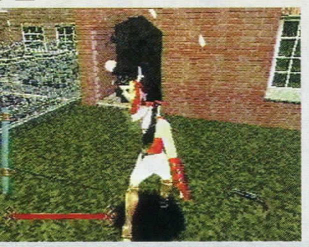


版面介紹

STAGE 1「CHELSEA」

遊戲開始時，取得大屋和街上木箱、廚窗的ITEM，由橋前小路往地下室，啟動按鈕取得ITEM和拉動控捍開啟橋前的大閘。穿過橋閘後，利用攻擊打開墓場鐵閘，入內擊殺MOSTERS取得ITEM。通過墓場中央的石像便可到達終點地下室。







SECRET POINT

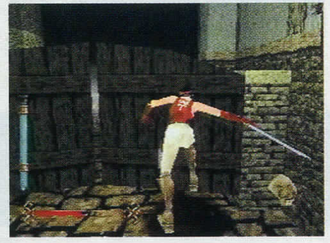
在地下室的左方，有着高聳的石壘，跳往之上沿路而走，便會到達STAGE 1的SECRET POINT入口。

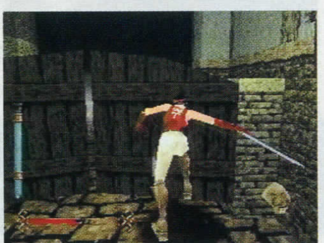




STAGE 2「SPITALFIELD」

進入STAGE 2後，首要將街上右方石級中的控捍啟動，打開橋前大閘，右方那裏有着不同的ITEM，而左方則是通往終點的出口。再往前走會到達木橋上的盡頭，這裏要利用GUN引爆木橋上的火藥，便能通往前方拉動控捍開啟鐵閘到達終點。





SECRET POINT

在STAGE 2中，有着兩個不同的SECRET POINT，它們都被隱藏於街角枯萎的草叢裏，只要利用角色的武器削擊便能出現通道，取得不同的ITEM。

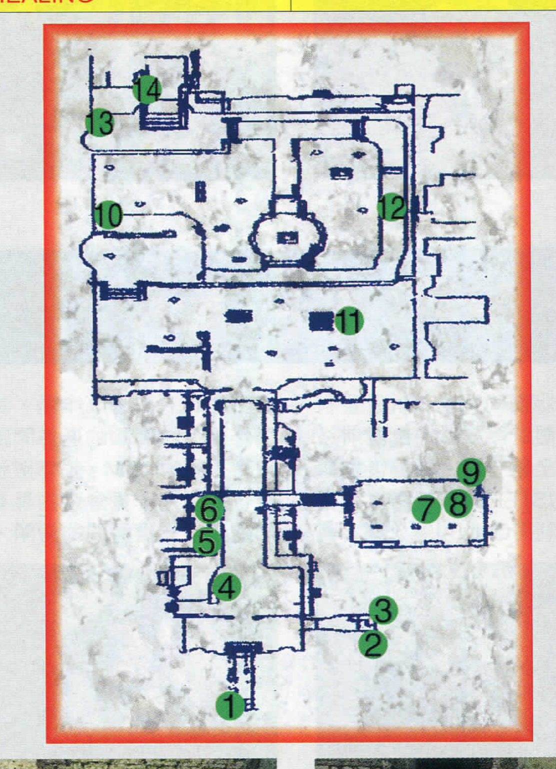


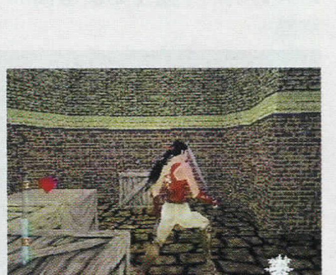


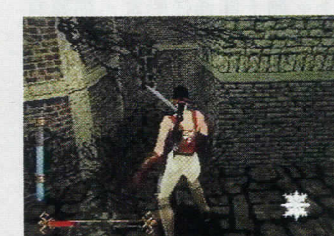
MAP 地圖

ITEM

1.REPULSIVE SMOKE	10.HEALING
2.PROXIMITY MINES	11.HEALING
3.GUN	12.REPULSIVE SMOKE
4.HEALING	13.SECRET POINT
5.HEALING	ITEM：HEALING、SUPER HEALING、HEART
6.GUN	MONSTERS：ZOMBIES
7.GUN	14.MULTI GUN
8.HEALING	
9.HEALING	







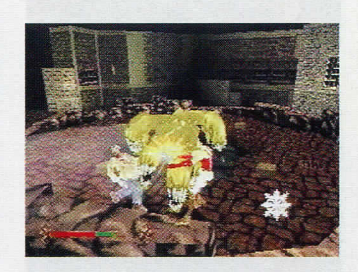


STAGE 3「SEWER SNAKE」

BOSS STAGE

遊戲中的首位BOSS，初以全方位火焰作攻擊，玩者需要利用池邊的長桿，坎擊倒下擲擊BOSS。當五條長桿也倒下後，BOSS便會主動攻擊，同時池中會不斷爬出MONSTERS，因此要一邊使用防禦和閃避、一邊使用ITEM REPULSIVE SMOKE擲向BOSS，令其動作變得遲緩，然而待BOSS作三回攻擊後，在自轉時將其坎擊便可。







STAGE 4「THAITIES TUNNEL」

在版面的開端，玩者要利用長距離武器攻擊將倒塞前路的木箱全數引爆。通過後會遇上MONSTER到塞前路，這裏則需要利用GUN引爆火藥，將MONSTER和路口炸開，然而爆炸會令該範圍的通道開啟，取得不同的ITEM。沿着隧道而行，能到達一貨倉，內裏有着開啟通往上層房間的鐵閘，只要啟動後就能入內取得ITEM。在房間內又有開啟通道的控桿，啟動後落回下層的隧道，便會出現新的通道。沿着隧道走，會到達大水池，利用浮木跳往上方的通道啟動最後一扇鐵閘便可到達該版面的終點。





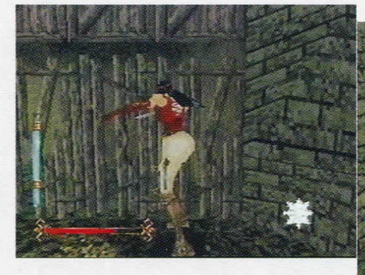




STAGE 5「INDIA DOCKS」

在版面開始玩者要跳過斷橋往碼頭之地，而於碼頭岸邊有着一艘已荒廢的木船，玩者要利用在旁邊的木箱跳往船上。船上能通往船倉，那裏有不同的ITEM待取。得手後，便走往船頭之艏(船頭突出之部份)，一口氣跳往木箱前的渡頭，就能取得ITEM和WEAPON UPGRAD，強化武器裝備。跟着進入碼頭的貨倉，開啟閘門的按鈕，通貨倉後半部的小屋，當中有啟動通道的控桿，只要再往前走看到燈火通明的小屋便是該版面的終點。



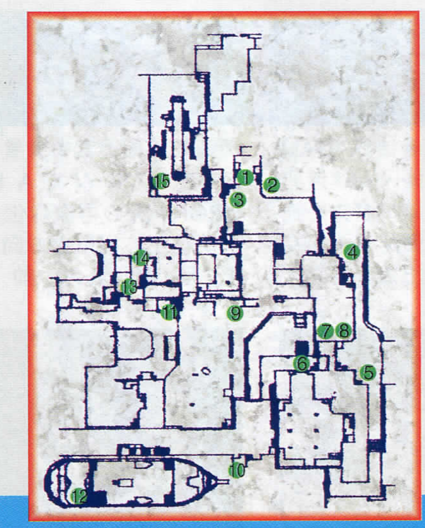




MAP 地圖

ITEM

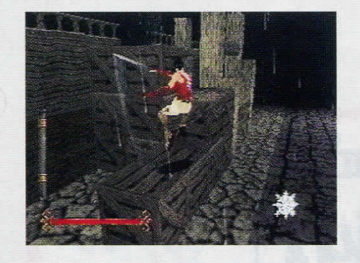
1.SUPER HEALING 2.GUN 3.GUN 4.GUN 5.DYNAMITE 6.PROXIMITY MINES 7.FIREBOMBS×2 8.HEART 9.FIREBOMBS	10.FIREBOMBS、HEART、WEAPON UPGRADED 11.MULTI GUN 12.DYNAMITE、HEALING ×2 13.PROXIMITY MINES 14.HEALING 15.SUPER HEALING

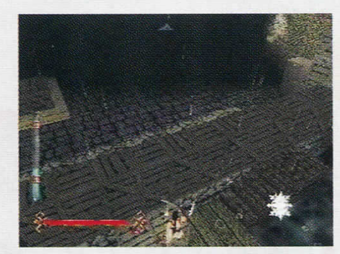


STAGE 6「HIGGATE CEITIETERY」

版面的開端為分支路線，右方是通往取得ITEM之路，而左方則是通往終點之出口。左方是墓地，玩者只要開啟鐵閘便能進入。穿過墓地後，會再出現支節路線，左方是通往取得ITEM之房間，而右方則是通往第二段墓地，以及出口。墓地內有着一所禮拜堂，當中壁上的窗隱藏着不少ITEM以供玩者取得。從禮拜堂的出口到達街角盡頭的鐵閘，玩者需要利用GUN引爆火藥將其炸開，從路口進入前方的地洞，洞中的棺材隱藏着不同的ITEM供玩者取得。完成後沿路通往地面便會到達終點禮堂。

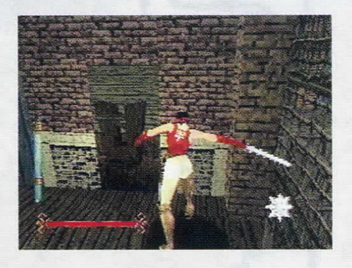
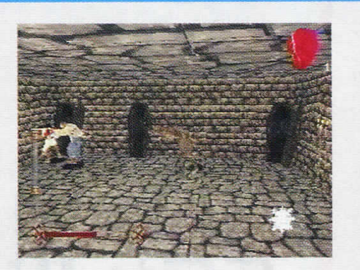







STAGE 7「HAITIPSTEAD HEATH」

在版面前邊的左方，有鐵閘供開啟通往森林，沿着路前往會到達第二段森林。當中路上會經過一道受到MONSTER破壞的木橋，在斷橋之後，會有不同的支節路線出現，前方和右方的路通往取得ITEM之地，而左方的路則是通往終點之出口。從出口進發穿過又一斷橋抵達海邊，往渡頭之方向時，背後的鐵閘會自動關閉，同時更出現兩隻巨大化的MONSTER，玩者要以集中攻擊的方法將其逐一擊破，完成後便會到達該版面的終點渡頭。





STAGE 8「QUEENHITE DOCKS」

續上回，玩者追踪ADAM CROWLEY至碼頭，到達渡頭時會出現支節路線，右方是通往地形複雜的渡頭迷宮，而左方則是通往終點出口之方向，然而在渡頭迷宮中有着不同的ITEM和WEAPON UPGRADED再次強化武器裝備。往左方出口之方向，會遇上阻礙玩者前進的MONSTER，這回亦要以GUN引爆炸藥開路。沿路而至會抵達河道，利用貨物槓桿攻擊對岸之MONSTER便能通往前方的支節路線。這左方是通往ITEM之所在地，而右方則是通往渡頭上的一艘船，登上後便抵掛該版面的終點。

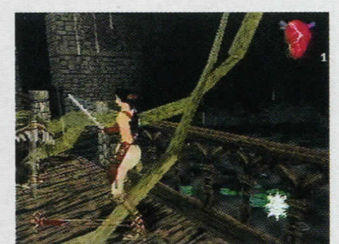




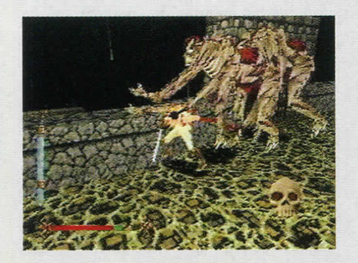






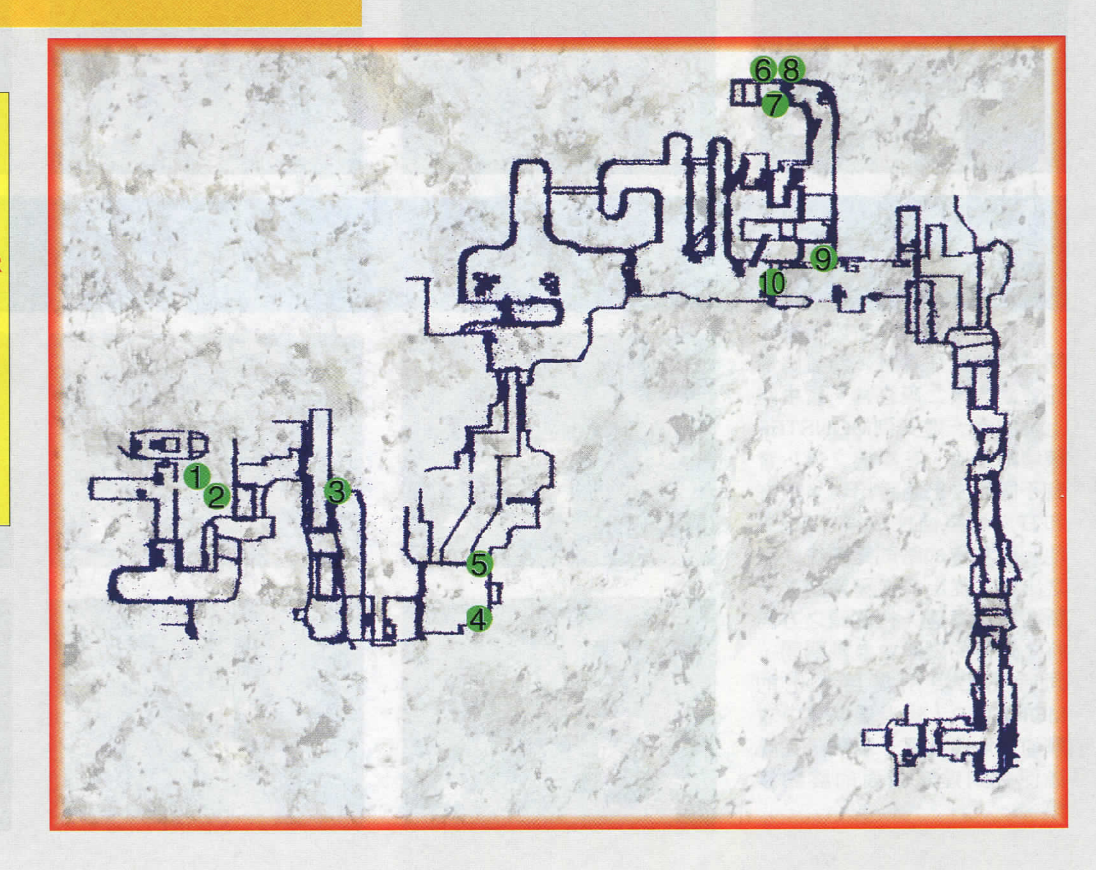






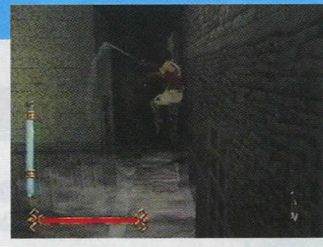
MAP 地圖

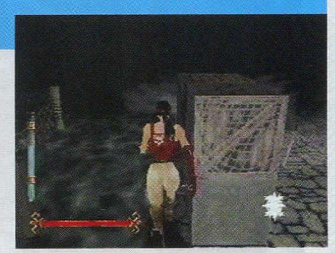
1.SUPER HEALING、HEART
2.BERZERKER
3.FLASH
4.HEALING、SUPER HEALING
5.HEART、FIREBOMBS×2
6.WEAPON UPGARDED
7.BERZERKER
8.HEALING
9.FIREBOMBS
10.HEALING

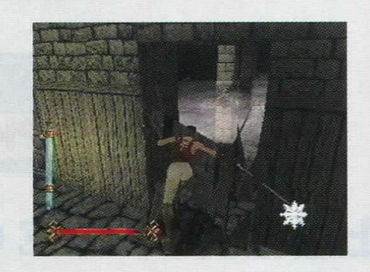


STAGE 9「CITY」

在該版面中，玩者會到達市內的街道，那裏共有三條路線，右方是通往有着不同ITEM的神秘洞窟，左方亦是通往有着不同ITEM的城中街道，而前方則是通往終點出口之方向，但要往前方出口就必需要開啟左方街道和右方洞窟盡頭的控桿，方能繼續前進。當到達前方盡頭時，玩者需要再次使用GUN引爆炸藥開路，沿路而行至盡頭，會再次出現供玩者取得ITEM和啟動出口的控捍。開啟後要返回前端洞窟，利用GUN引爆炸藥破壞石壁，前往到達另一街道盡頭，而這次玩者則需要使用DYNAMITE作爆破通往終點。







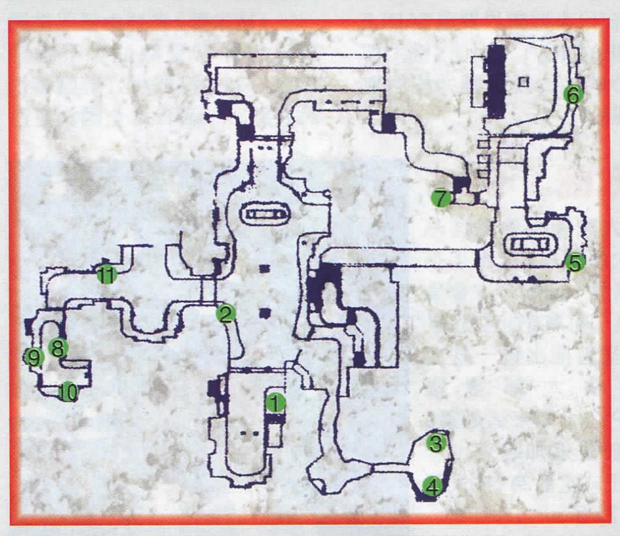




MAP 地圖

ITEM

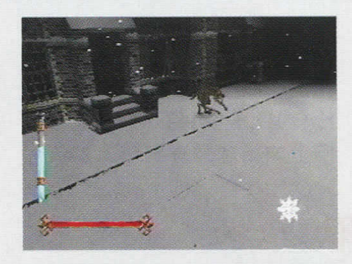
1.SUPER HEALING	6.HEART
2.CHAOS	7.WEAPON UPGRADED
3.HEART	8.SUPER HEALING
4.HEALING、REPULSIVE SMOKE、PROXIMITY MINES	9.HAELING、REPULSIVE SMOKE
5.HEALING	10.FIREBOMBS
	11.CHAOS



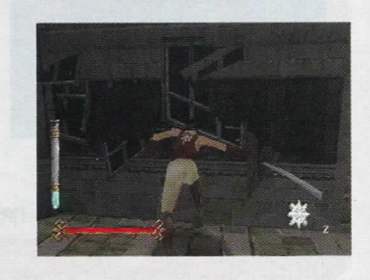
STAGE 10「SITITHFIELD」

在該版面中，玩者需要沿着斷斷續續的血跡跟踪前往。沿跡而往，會到達盡頭的一扇鐵閘，開啟後進入房中，內裏有着大量的ITEM供玩者作補給。離開房間沿着持有血跡的街道而行，能往由紅磚所建成的屠房和被大閘封閉的房間，後者要玩者再使用GUN引爆炸藥破壞石壁方能進內，當中着實有不少的ITEM以供取得，通過後便會到達街道盡頭。在此，玩者需要利用長距離攻擊推動鐵車引爆炸藥破壞牆壁，而通過此壁後，能取得強化武器裝備WEAPON UPGRADED。然而再往前驅進，經過已結了冰的水池轉右往大屋之方向，便能抵達終點。

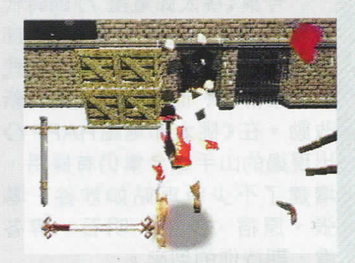














ももたろうでんてつセブン

桃太郎電鉄7

究極邦比誕生之卷



Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

PlayStation＋桃太郎電鐵＝史上最強的TABLE GAME

在日本遊戲界要選TABLE GAME的NO.1，相信《桃太郎電鐵》的地位及影響力絕對無可比擬。

《桃太郎》系列由任天堂開始已經非常受歡迎，不論是TAB、RPG抑或ACT遊戲都很討人歡心，而日本全國銷量已經超過500萬隻。一隻遊戲能有這樣的受歡迎程度，實在不簡單。正當大家享受SATURN《桃太郎道中記》的樂趣時，HUDSON就公布了推出《桃太郎電鐵 7》，對各位「桃太郎電鐵」迷來説都可謂喜事一浪接一浪了。

桃太郎、567

大家會不會奇怪，《桃太郎電鐵》推出了不是5集麼，何解今次會是第7集？可有記起在超級任天堂曾推出過一款名為《桃太郎電鐵HAPPY》，原來這是第6集。於是追加起來，今集就正式定名為《桃太郎電鐵 7》了。



究極邦比新誕生

今次《桃太郎電鐵 7》新登場的BOSS名為「究極邦比」，大家還記得以前的BOSS「邦比王」嗎？

原來「究極邦比」就是「邦比王」的強化形態，他的惡行比「邦比王」可惡不只數十倍，遇上的話想翻身就難上加難。

增建新站、火車飛快……

今集《桃太郎電鐵 7》的時代背景將會重返現代，由《桃太郎道中記》古代的江戶城變回現代的東京都市，而在版圖上更有新改動。在《桃太郎電鐵HAPPY》出現過的山手線今集仍有採用，增建了不少新車站如涉谷、幕張、原宿、夕張、明石、等各處，期待你的到來。



■到站，我要明石墨魚燒！

「完全變態」四階段

蝴蝶要經過「卵」、「幼蟲」、「蛹」及「成蟲」四階段，稱為「完全變態」。今集邦比亦有著屬於自己的「完全變態」，同樣的四階段變化──由「迷你邦比」開始，進化到大家見慣見熟的「邦比」，再到惡霸貧窮神「邦比王」，最後變成真身未現的「究極邦比」。當玩者不幸被邦比纏上，便會出現晝鬼腳的畫面，將會遇上哪一款邦比，就只有聽天由命。而「究極邦比」是會發動全員攻擊的，威力究竟有多強，會否超越祖先《桃太郎道中記》的「大魔王」呢？大家就要拭目以待了。



■第1階段～「迷你邦比」

■第2階段～「邦比」

■第3階段～「邦比王」

■第4階段～「究極邦比」！！



《桃太郎電鐵 7》遊戲流程預覽



■可以開始了！


■ 先選擇遊戲模式


■ 最多可4人一同參與



■ 向目的地「稚內」進發！


■ 大發橫才！


■到「卡站」選卡了


■ 嘩，「邦比王」！


■ 此乃「小吉雪糕卡」


■「進行系」抑或「便利系」，二選一



■突然發生的問答遊戲


■S .LEAGUE足球大比拼


■使出「銀河鐵道卡」



■成功首先到達「稚內」站



■有錢賺，GOOD！


■進入「邦比星球」


■打劫呀！搶走我16億呀！


■GOAL IN！


■到達「決算日」



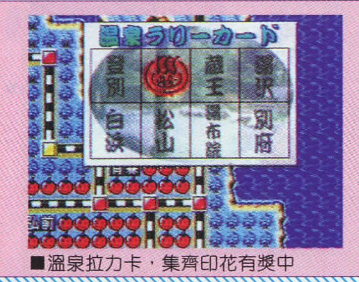
■誰是地域王，一看便知



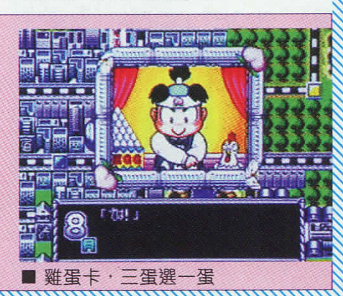
■桃太郎「大熱勝出」！

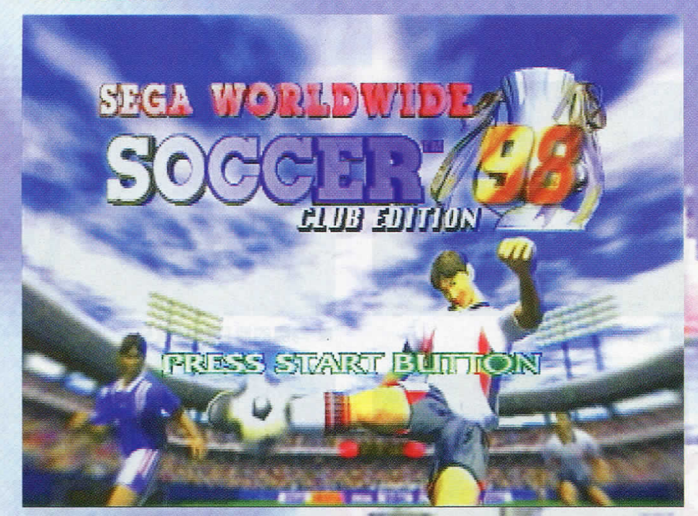
新卡新刺激！

在《桃太郎電鐵 7》中，新加入的元素實在多不勝數，但最重要一環相信非遊戲卡莫屬了。暫時公布的款式共92款，有獎有罰。一貫經常出現的「急行卡」、「特急卡」及「新幹線卡」今集依然保留。陸續更有多款新卡登場，密切留意。


■溫泉拉力卡，集齊印花有獎中


■豪速球卡，用來環遊世界？


■ 雞蛋卡，三蛋選一蛋



SEGA WORLDWIDE SOCCER '98

CLUB EDITION

再一次 SEGA 足球大戰

98年世界盃舉行在即，而各隊外圍賽成績都會在今年一一揭盅。中國會否出線、日本會否出局……似乎仍是未知之數。不如大家齊來預想一下，模擬各國足球精英，先來連場大戰一番。各位，《SEGA WORLDWIDE SOCCER '98》現在正式開始！

SOC　製造商：SEGA
MEM　2P　SEGA SATURN

三大聯賽，歡迎加入！

遊戲開始時會ENGLISH(英文)、FRANCAIS(法文)及ESPANOL(西班牙文)三國語言選擇。有趣的是選擇不同國家，聯賽亦會有所分別。ENGLISH是「英格蘭超級聯賽」；FRANCAIS是「法國甲組聯賽」；ESPANOL「西班牙足球聯賽」。



■「英格蘭超級聯賽」



■「法國甲組聯賽」



■「西班牙足球聯賽」

新球季開鑼！

與以往一樣，《SWWS'98》有著各種遊戲模式任你去揀，包括FRIENDLY MATCH(國際友誼賽)、WORLDWIDE CUP(世界盃)、CUP TOURNAMENT(國際錦標賽)、PENALTY SHOOT OUT(十二碼PK戰)、CLUB EXHIBITION(球會單場賽事)、CLUB LEAGUE(球會聯賽)、PLAYER EDIT(球員設定)等不同選擇。還有實況旁述及背景音樂設定，不過只限英語旁述，法國及西班牙語就欠奉了。



■三國語言選擇



■各種遊戲模式任擇

戰術、技術

在今次《SWWS'98》的作戰設定畫面，其實與《J. LEAGUE VICTORY GOAL 97》沒有太大分別。除了作戰陣式外，亦要因着各選手的狀態、能力等而作出調動安排，對形勢會有莫大的影響。要了解對手作戰方針，方可預測球勢、準確出擊。

TACTICS(戰術)

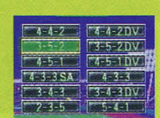
可分為NORMAL(一般)、OFFNSIVE(攻擊)、DEFENSIVE(防守)、COUNTER ATTACK(穩守突擊)、RIGHT SIDEUP(右路突破)、LEFT SIDEUP(左路突破)及CENTER UP(中央突破)7種類。

DEFENCE TYPE(防守隊形)

可分為LINE DEFENSE(一字並排)及SWEERER(龍門前清道夫)兩種。

SYSTEM(陣式)

共12種陣式可供選擇。



KICKER SELECT(射手選擇)

安排CORNER KICK(角球)、PENALTY KICK(十二碼)及FREE KICK(自由球)的射球選手。



CHANGE MEMBERS(選手變更)

可從TECHNIQUE(技術)、SHOT(射球)、SPEED(速度)、STAMINA(體力)及BALANCE(平衡)五項能力中，觀看選手的狀態而作出適當調動。



OPPONENT MEMBERS(對方選手)

觀察對方陣形、戰術、出場球員及選手能力。

球員設定

遊戲中會發現各隊的球員名字都是「半真半假」，相似但不一樣，情況在「法國甲組聯賽」及「西班牙足球聯賽」出現最多。但不要緊，只要在PLAYER EDIT(球員設定)中，為球員名字作出適當調整，這樣就可以實名對賽了。



■調整後可以實名對賽

球員「出招表」

進攻（球員面向上方進攻）

按鍵	動作
A	射球
輕按A	近門射球
緊按A	弧形曲墜遠射
A + C	割草式射球
B	短傳
C	長傳
C（近對方龍門）	大腳傳中，CENTERING PASS
BB	用地波傳向隊友附近位置
R + B	撞牆式傳球／三角短傳
↓ + B	後踝傳球
↓ ↑ + B	用腳跟將皮球從後方挑起，再在前方著地
CC	踢出拋物線過頭波「笠」過敵方的球員
←—— + ——→（盤球中）	假動作
L	加速
R	改變操控選手
方向掣	移動，同一方向連按則會加速
Y	召集我方球員走近，接應傳球
Z	後防上前助攻

防守

按鍵	動作
A	鏟球
B	從敵方腳下奪球
C	與敵方並排至肩並肩時，將他撞開
L	加速
R	改變操控選手
X	龍門出迎（再按A/B/C守門員會飛撲）
方向掣	選手的移動
Y	召集我方球員走近敵方球員，準備奪球
Z	佈置越位陷阱
Y + Z	發動人釘人戰術



足球不在任何一方脚下

按鍵	動作
A	直接射門
B	第一時間傳球
C	第一時間長傳
A + B	插水式頂頭鎚
B + C	窩利淩空抽射



守門員操控

按鍵	動作
B	用手傳給最近球員
C	大腳長傳


■後方挑起、前方著地


■後踝傳球

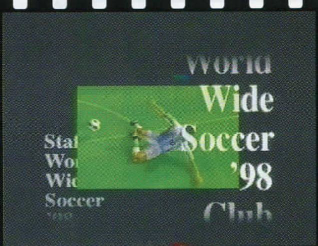

■過頭波「笠」過！


■閃身，假動作











嶄新的取勝方法，突破一般格鬥遊戲規範；加上N64的機能配合下，人物動作和場景都得到異常細緻的再現。另外，遊戲亦對應N64獨有的震動配件，令玩者更能投入充滿激烈動感的格鬥世界。

FIGHTING CUP

速報！N64最新3D格鬥遊戲登場

FIG 2P 製造商：IMAGINEER 發售日：1997年冬予定 價格：未定 NINTENDO 64

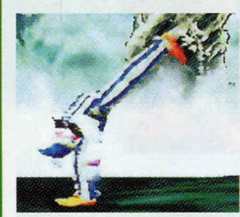
出場人物

佐伯竜二 (RYUJI)



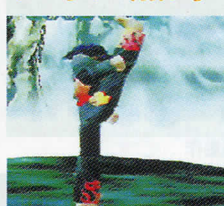
年齡：19
國籍：日本
職業：熱血格鬥家
個性：只熱衷格鬥的傻瓜
戰鬥場地：地獄山
特點：以強勁的正拳，配合連續攻擊來打敗對手。

ピエール (PIELLE)



年齡：？
國籍：法國
職業：輕業師
個性：行為有如小丑般滑稽
戰鬥場地：原野
特點：利用長腿的優勢令對手不能作埋身戰。

レオン黒崎 (LEON)



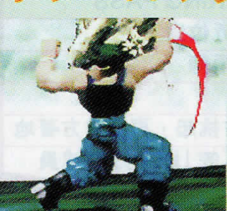
年齡：23
國籍：西班牙(有日本血統)
職業：冷靜格鬥家
戰鬥場地：圓形露天劇場
個性：過份自信而令人討厭
特點：擁有以足部為主的必殺技，攻力非凡。

風 (KAZE)



年齡：33
國籍：日本
職業：忍者
戰鬥場地：忍者部屋
個性：重視傳統的男人
特點：以強大的連續技及空中技來壓制對手。

ボブ・ロマリオ (BOB)



年齡：29
國籍：巴西混血
職業：軍人
個性：人稱可怕「鬼軍曹」
戰鬥場地：砂漠
特點：力量型的人物，常以一記重擊來結束戰鬥。

リ・メイリン (MEILING)



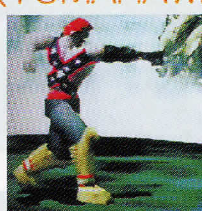
年齡：17
國籍：中國
職業：國家宣傳員
戰鬥場地：回歸後的香港
個性：輕浮而且懶惰非常
特點：快速而連續的蹴攻擊是其魅力所在。

アブドゥル・ジャバー (ABDUL)



年齡：？
國籍：蒙古
職業：謎之怪人
戰鬥場地：熱帶森林
個性：莫名其妙的大道藝人
特點：以古靈精怪的攻擊技來嚇窒對手。

ジェイソン・"トマホーク"・ハリス (TOMAHAWK)



年齡：36
國籍：美國
職業：職業摔跤員
戰鬥場地：鐵橋
個性：立志成為美國最強摔跤手
特點：有豐富的投技，完全摔跤式的戰法。

ヴァレリー・カイザーリング (VALERIE)



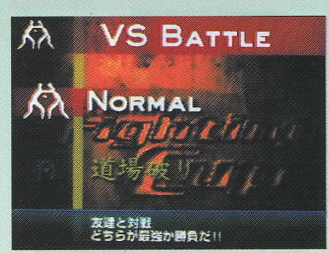
年齡：19
國籍：德國
職業：富家小姐
戰鬥場地：宮殿前庭
個性：冷靜而成熟的美人
特點：除有多彩的連續技外，其「掌打」亦甚為利害。

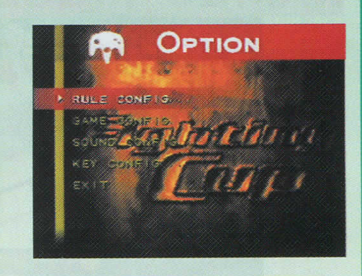


遊戲模式

遊戲主要有「Vs Com」模式、「Vs Battle」模式、「Record Attack」模式、「Master Challenge」模式、「Training」模式和「Option」模式六項。其中「Record Attack」就需要玩者在最短時間內完成特定的目標，是一創新的模式。







系統介紹

"體力計"變為"生命計"

由於《FIGHTING CUP》中取消了體力計，代之而起就是名為"生命計"的系統。基本上，當對手的生命計到達0的時候，人物便會出現暈眩狀態，完全失去攻守行動；而玩者在此時使出Special技，就可以取得大量的"Points"。



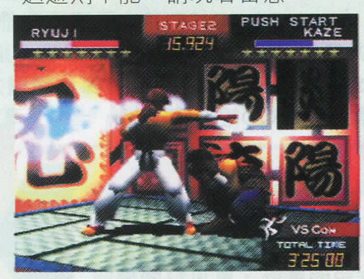
投技

遊戲中，使出投技的方法，十分簡單：只要按A鍵+B鍵便可。而當玩者使出投技時，便會出現一個投技計。其中玩者需要在計還未到0之前，就要按鍵使出投技，這樣對於攻守雙方都會較為方便。



防御

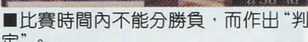
防御的方法主要有兩種：1.「ヒラリ」(迴避)可以自動迴避上段和下段攻擊；2.「ガード」(防守)則分為上防守－負責上段及中段攻擊，下防守－負責中段及下段攻擊。另外，使用防守是會被對手使出投技，迴避則不能，請玩者留意。



勝敗取決－"Point制"

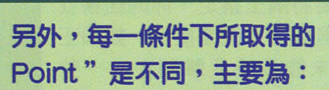
一般格鬥遊戲都是以扣掉對手能源來決勝負，而在《FIGHTING CUP》則改變了這種方法，使用一種名為"Point制"的取勝方式。玩者若要打敗對手，就必取得一定的"Point"；至於"生命計"的作用，就變為可令對手暈眩的指標。

比賽中，玩者總共需要取得7 Points，才能戰勝對手。至於如何取得"Point"，則主要有以下條件：

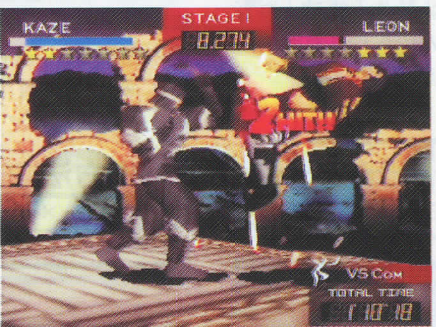

■比賽時間內不能分勝負，而作出"判定"。



■將對手打低於擂台上的"Down技"。



■ 成功使出"投技"。


■打至對手出擂台，即"Ring Out"。


■成功使出"反擊技"。

另外，每一條件下所取得的"Point"是不同，主要為：

判定及Ring Out	1 Point
投技	2 Points
反擊技及Down技	3 Points
Special技	4 Points


■MEILING 的special技：四川滿貫。

新GAME

NAMCO MUSEUM ENCORE



2P | 製造商：NAMCO | 發售日：10月23日 | 價格：5800日圓

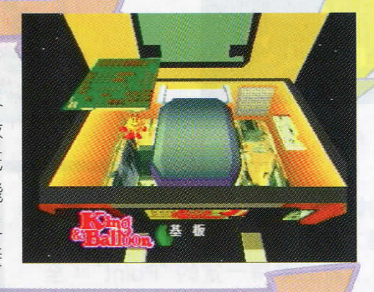
MEM | ETC | PlayStation

是時候ENCORE了

《NAMCO MUSEUM》不經不覺都已推出「N、A、M、C、O」共五集了。但NAMCO經典又豈止這些，所以今回《NAMCO MUSEUM ENCORE》就成了傑作精選大集合。事不而遲，就一起登上NAMCO經典宇宙船，一同分享精彩遊戲。

博物館一線

7款街機任玩任拆，除了可看到各款遊戲的宣傳海布及操作說明書外，更可打開機殼來研究一番，包括螢光幕、底板、錢箱等，歡迎參觀。而飛船的背景亦可隨意改變，總之大小事情，一切告訴女機械接待員就可以了。



DRAGON SABER

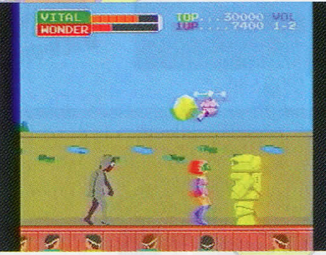
名噪一時的縱向射擊遊戲作品，可算是NAMCO的名作。以舊作「龍魂」為藍本，沿途會有各款ITEM出現，改變龍的形態，而同樣亦有雙打模式選擇。

操作方法

按鍵	功能
「○、□」	對空攻擊
「×、R2」	對地攻擊
「SELECT」	增加CREDIT、入錢

WONDER MOMO

正義女主角MOMO憑著變身的力量與一群害群之馬戰鬥到底的故事，簡單的橫向動作遊戲，一共16版，在PC ENGINE亦有登場。



操作方法

按鍵	功能
「○、□」	攻擊（開始時連按會「變身」）
「×」	跳躍
「SELECT」	增加CREDIT、入錢

ROMPERS

主角進入了被惡魔支配的迷宮，要找到全部鎖匙方可逃出生天。途中會遇上不同種類的敵人，要避開或可以推倒牆壁來壓死他們。屬於89年2月的遊戲作品。



操作方法

按鍵	功能
「○、×、□」	推牆
「SELECT」	增加CREDIT、入錢

SKY KID

玩者駕駛著戰機來，除了攻擊敵方的部隊外，更要在途中取得炸彈，向指定的目標轟炸。遊戲設有雙打模式，是考驗雙方合作性的射擊作品。



操作方法

按鍵	功能
「○、□」	發炮攻擊
「×」	自轉、丟下炸彈（取得時）
連按「↑」+「○、□、×」	中彈時阻止機體下降
「SELECT」	增加CREDIT、入錢

ROLLING THUNDER

007 JAMES BOND間諜式橫向動作遊戲，是一個制止危機發生的故事，於86年12月推出。留意當子彈用光時，按掣發出的攻擊會變得非常緩慢了，小心為上。



操作方法

按鍵	功能
「○、□」	攻擊
「×」	跳躍
「SELECT」	增加CREDIT、入錢

MOTOS

是一款以碰碰車形式與敵機對戰的遊戲，目的是要將範圍內所有敵人「推」出畫面之外，過程中會有不同ITEM出現，要適當運用。



操作方法

按鍵	功能
「○、□、×」	跳躍（取得ITEM時）
「SELECT」	增加CREDIT、入錢

KING & BALLOON

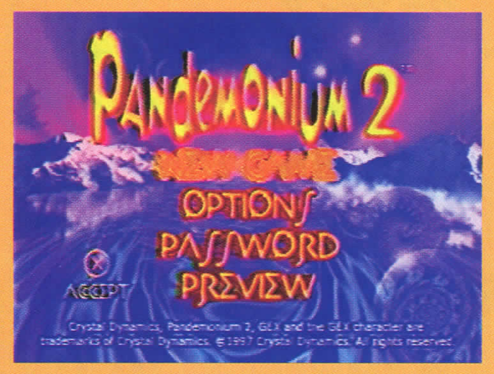
敵人坐著汽球來攻擊你的城堡，定要將國王擄走。你的任務就是要擊退敵人，保護皇上。如國王被擄時未能及時反擊制止，一聲BYE BYE就宣告任務失敗。



操作方法

按鍵	功能
「○、□、×」	發炮攻擊
「SELECT」	增加CREDIT、入錢





ACT
製造商：MIDWAY/ CRYSTAL DYNAMICS
發售日期：發售中
PlayStation

PANDEMONIUM 2



人嚟㗎！？

NIKKI是一位性感而難纏的女魔法師。FARGUS係一個神經失常的呆球，他的拍擋，SID，是一件有腦袋，牙尖咀利的回力鏢。他們在PANDEMONIUM的世界中，探索由幻想產生的異形地域、虜劫巨大機械人、攀山涉水扮馬騮、放火電擊殺死人。

嘩！彗星殺到大件事！

這是芝士之年。正如大預言家NOSEWASINIT在他的調味品之書所說：有無限可能性的彗星將會劃破LYR的長空，撒下令人興奮的胡椒粉…這棵彗星蘊含着自然界的基本力，是魔力的泉源、是那麼的無限、那麼的有如忌廉一樣、好似粘手朱古力的超絕魔術。年輕女法師NIKKI渴望擁有這種力量。她再也不是一個無知的笨丫頭。她已經亭亭玉立，是個有慾望的女性。她討厭翻弄圖書館的殘書去學習魔法，反而希望從彗星中得到傳說的力量。FARGUS是NIKKI的拍擋，此人遊手好閒無所事事，最喜歡騎着他的怪馬四處闖，並且到處搶掠。雖然NIKKI知道他是個畸形人，但FARGUS最自豪的就是他的暴力和男人味。他就算不懂縛鞋帶，都會有本事用最普通的家具製造核熱炸彈，更能放火燒城堡而置身於事外。SID本來是位古代戰士，但不知何解他會變成無手無腳的回力標，他最近有意捨棄FARGUS而跟NIKKI親近。

說回LYR，GOON國的ZORRSCHA女皇，她用她的美色將整個GOON俘虜了。此人計劃建造一隊火箭艦射她上神秘的彗星獲得神之力。在別人眼中，女皇是一個紅頭髮的蕩婦，她那隻低能、無衣著品味的叭兒狗也是找死的。

為了阻止女皇那種醜惡、可恨、卑劣的計劃，FARGUS和NIKKI開始他們的行動…。

■撞死佢！燒死佢！

■男主角出奇地「有型靚仔」

■女主角出奇地性感惹火

■大家為SID默哀吧

■同場加映GEX

特殊操作

FARGUS：

SID ATTACK

1 按□鍵可投擲SID攻擊敵人。按□鍵時按着方向鍵可改變投擲SID的軌道
2 SID都可以收集提升力量的寶物，而由SID收集的錢幣都可以加倍
3 SID攻擊後都會返回FARGUS身邊

SPIN ATTACK

4 按○鍵令FARGUS打筋斗，可撞低敵人而不讓自己受傷

NIKKI：

AIR DOUBLE-JUMP

1 按×鍵兩次可作二重跳躍
2 可跳上平時不能到達的平台，收集提升力量的寶物

MAGIC

3 收集了武器升級寶物的話，可按口鍵使用，但是受傷後力量會被減去
4 依據POWER UP的道具，可以使出超級火球或者發出閃電



■GOON CITY：看得明本文而過不了版的朋友請多做物理治療

■ICE PRISON：經常有巨石滾下的雪地版圖

■ZORRSCHA'S LAP：有發電球和會放電的地板

■HOT PANTS：在此處等候肥龍，然後發射

■肥龍的火炎掃過來時就要跟着箭咀向下跳



GRANDIA

グランディア

冒險出發！告別故鄉之少年……

RPG　製造商：GAME ARTS　發售日：12月18日
MEM　價格：7800日圓　容量：CD-ROM×2
SEGA SATURN

SYSTEM 變更

根據製造商GAME ART的公布，完成後的製品版與早前於日本全國店舖免費派發的體驗版《～PRELUDE～》遊戲系統有着大幅度的良改，而現階段除了已知的數項之外，以往於體驗版中遊戲的音效亦會略為變更。





變更點．其之一 敵方以組隊形式出現

在以往的體驗版當中，與版面的一體敵人相遇接觸，附近的敵人便會被捲入戰鬥場景。然而，經修改後的系統，敵人會以組隊形式行動，每一場的戰鬥敵方人數之多寡，全由隊伍的人數決定，令玩者更能視乎實際敵方之人數，雖然戰鬥時會有利有不利，但卻能平衡比例和系統。



變更點．其之二 ZOOM BACK

在體驗版裏，角色於場景疾走，令畫面上昇玩者好不容易才看到全體的狀況。而製品版當中，則將場景畫面ZOOM BACK，使再廣闊的範圍亦能輕易看見，那麼，疾走時「盲椿椿」誤撞敵人的事便不會經常出現。

變更點．其之三 戰鬥速度提昇

在戰鬥中終了後，謝斯汀等人便會出現勝利POSE，而製品版中除了刪去表示勝利的訊息之外，亦將會追加作出對玩者每次戰鬥中的意見。此外，斷末的勝利POSE和戰鬥後之處理會更為簡化，令作戰速度上昇表現靈活敏捷。









變更點．其之四 追加版面地圖

在體驗版的3D街道場景中，由於版面是由複合構成，所以令玩者偶有出現迷路的情況。而完成的製品版內，則會追加街道場景和迷宮中的鳥瞰式平面地圖，只要隨心所欲的按動X掣，便能在平面地圖中找到敵我相方、迷宮雷達、人物，以及ITEM之位置，一目了然。還有，體驗版街道場景和迷宮中並不顯眼的鳥瞰ICON，亦重新修整結構，令玩者更容易從場景中有跡可尋。


■鳥瞰ICON



■食事SYSTEM（假稱）



人物角色

傑杜　CV：龜井芳子

年齡：？歲　性別：男

有着兔子外型的MOGE族商人，在離壁不遠的近町「DAITO」中登場。容貌可愛，而且矯小玲瓏，以儲蓄為目標，具有非常悠久的歷史知識，其後遇上於世界冒險旅程中的謝斯汀等人。





嘉多爾　CV：納谷六朗

年齡：38歲　性別：男　身高：195cm 體重：135kg

在謝斯汀冒險旅程中所遇上的最強戰士之男子，其人間的劍技已超出謝斯汀所想像。雖然身披包裹巨體的黃金之甲冑，反之仍能作出敏捷的行動。為人沈默寡言，其技由長年累月的鑽研所得，具有一擊必殺的威力，只要使用一回劍振擊，所有物件亦遭一刀兩斷。然而嘉多爾的存在，令謝斯汀的冒險旅程有着很大之衝擊……







拉寶　CV：山口勝平

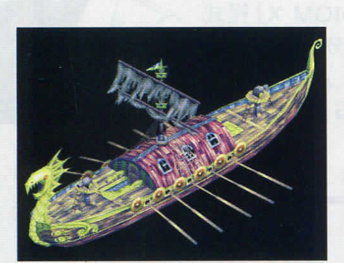
美魯達　CV：坂本千夏

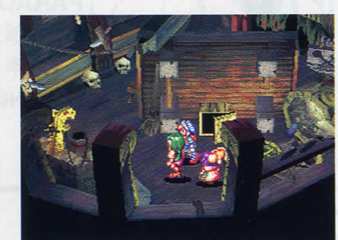
GRANDIA WORLD SCENARIO 流程

PALM之街 ▶ GANKO親父之家 ▶ 找尋4件寶物 ▶ 海貓亭 ▶ 食事SCENE ▶ 巴魯博物館 ▶ SALT遺跡 ▶ 地下酒場 ▶ 仁之家 ▶ WRECK礦山 ▶ 仁之家 ▶ PALM港 ▶ 渡航船 ▶ 幽靈船 ▶ NEW PALM之街

幽靈船

在冒險的旅程途中，於渡航船上遇上有名的冒險者、15歲少女菲娜，向着新大陸進發。在夜霧裏的汒汒大海中，突然出現可怕幽靈船，令船長驚怯未能前進，所以謝斯汀等人便決定前往上船調查。到達幽靈船上隱藏着什麼秘密呢？









技介紹


◆菲娜．火之魔法


◆菲娜．吹雪之魔法


◆蘇．雷之魔法


◆菲娜．必殺技「痺鞭」





SOUL HACKERS

RPG 製造商：ATLUS 發售日期：11月13日發售予定
售價：6800日圓
MEM
SEGA SATURN

假想現實空間係冒險的舞台！？

期待新作《SOUL HACKERS》推出在即，玄妙的故事加上錯綜複雜的人物關係，總會帶起玩家的好奇心。劍合體、魔晶變化、造魔誕生合體、仲魔忠誠度、惡魔屬性、惡魔性格，HACKING集團，一些「女神轉生」系列獨有而又充滿神秘感的名詞，今期逐一為你解開。

HACKING集團的成員

本誌曾介紹有關集團領袖櫻井雅宏、機械工程師北川潤之介、男主角和女主角瞳的資料，今期將續報其他成員的資料。

《SOUL HACKERS》中的關鍵人物續報

專撈苦別人的開朗傢伙——迫真悟

十七歲、男性。好奇心旺盛的開朗傢伙，為人好勝，沒有協調性，是武器的狂熱者，在這方面的流行情報比任何人都知得多。追求槍械的型格款式，而忽略了武器的攻擊性，是一名英雄崇拜者。

行動和思考沒有比較合邏輯的方針，並不能計算自己行動的後果。雖説要教大家關於電腦的知識，因為怕麻煩，他不是敷衍了事，就是專搞破壞。其性格上，令人覺得他在存心戲弄，尤其是瞳和潤之介，真不知是好嬲定好笑。

希望要早一步出人頭地的——芳賀佑一

十八歲，男性。不怕陌生人，不會很多心，但很嘈嘈閉。他不是軟弱的一類人，喜歡説什麼就説什麼，而且發言前不考慮別人的感受。LEADER在網上招募新會員，有HACKING經驗的佑一，由於LEADER看中他有HACKING的高度能力，就讓他加入成為新夥伴。可是他各方面的知識還是半桶水，時常做糊里糊塗的事，而被真悟譏為笨蛋。雖然深知自己的同伴一味氹他，但以當時的情況，他唯有聽從別人所説的，認真做好自己的本份。他不是個不懂事的笨蛋，佑一希望同伴能了解自己的認真，他相信終有一日大家都會當他是真真正正的成員一份子。佑一羨慕別人都能有個HANDLE NAME，擁有一個有型的外號是他的願望。

其他人物 門倉

「ARGON SOFT」的年青社長，天海市模範都市計劃的責任實行者。以往曾試過單身遠渡美國，從事最新電腦技術的研究。三年前，受命於模範都市化責任者，西，而着手於「PARADIGM X」的設計和開發。「PARADIGM X」計劃的進行，使「ARGON SOFT」能得到更大的躍進。在其庇蔭下，擔當「PARADIGM X」管理、營運的「ARGON NETWORK SERVICE」，以及專造CPU的晶片製造商「ARGON精工」，都得以成為國內有數的企業集團。最令人驚奇的是，門倉一方面擁有至今完全成長的企業實體，但另一方面「PARADIGM X」程式的主要部分，卻似乎由門倉本人加上了COATING。

合體（PARTII）

本誌55期曾提及普通的二身和三身合體。

劍合體（SWORD AND DEVIL FUSION）

劍合體的意義是讓惡魔的魂魄棲宿於劍（武器）之中，使其成為更強力、更有利用價值的武器。進行劍合體前必先要持有名為「無銘之刀」的專用劍。

天海市在某處有一間劍合體所，持有「無銘之刀」的話，合體所便會有一位叫「村正」的人為玩者進行合體，能讓惡魔之魂魄棲宿於劍中的別無他人。合體劍的力量視乎跟它合體的惡魔之能力（當然關乎惡魔的等級和能力參數）。另外，通常合体劍的命名會依合體所主人村正之名，通稱「七星村正」，不過就跟據合體惡魔的性質，而令銘字（關乎特殊能力）有所變更。例如，跟一般合體劍不同，追加了攻擊效果的劍會增加了冰結、火炎或電擊等的效能。而不同銘字的劍亦會影響能裝備者的性別。





■「七星電光村正」的誕生

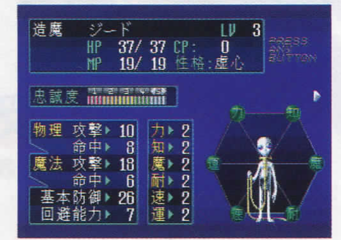


造魔誕生合體

要實行造魔誕生合體必先備有造魔之素DOLLY QADMON(此字由希伯來語的ADAM KADMON而來，有人類原形的含義。QADMON是鍊金術的用語，而DOLLY有人形玩偶的意思)，才能到業魔殿進行造魔合體。造魔合體和一般的惡魔合體一樣，可以進行二身和三身合體。由於造魔的性格為「虛心」，所以他幾乎會百分百順從主角的指示，相較於仲魔(結伴的惡魔)只依忠誠度的高低來決定是否遵從，造魔算是非常可靠。玩者使用造魔時不得不注意，新月的時候他們的能力會有顯著的下降。

造魔誕生合體會根據惡魔的特性而決定相應的造魔系統，系統的不同會令造魔的形態有所變化。若在新月的時候進行合體，造魔會有可能變回DOLLY QADMON。


■DOLLY QADMON



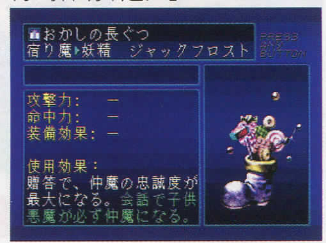
御魂合體

有時惡魔合體的結果會是「精靈」的出現(在上一代的《惡魔召喚師》中，精靈是要同種族的二、三身合體才能造出，精靈合體是製造上位惡魔的手段之一)，讓精靈合體，就能造出「御魂」。讓御魂跟任何一隻惡魔合體，就能增加該惡魔的某些能力參數(可說是御魂被惡魔所吸收了)。


■御魂的形狀很似勾玉

魔晶變化

今集的忠誠度被分成五等，而忠誠度最高可達第五等。當達到第五等時，(某些)仲魔就會發誓永遠效忠於主人，這時就可帶他到業魔殿實行「魔晶變化」。前作的魔晶變化會讓仲魔的主人得到武器，防具，而今次似乎還可以憑此得到稀有「道具」。



關於仲魔的性格、屬性、忠誠度

仲魔的性格、忠誠度

每隻仲魔都有其性格，性格共分六大類，每種性格都各有特徵。

1：獰猛——血氣過剩，喜歡直接攻擊和消耗體力的EXTRA攻擊。多給他食物作贈禮就能讓其忠誠度更易提升。比較喜歡遵從物理攻擊的指示。忠誠度的提升能增大他的物理攻擊力。

2：狡猾——不喜歡弄污自己雙手，而好採用魔法攻擊。喜愛高價的贈禮，和遵照魔法攻擊的指示。忠誠度達五的話，他會在敵惡魔交涉中時插咀，亦可以進行魔晶變化。

3：友愛——討厭傷害對手，比較喜歡回復和防禦的行動。當收到花卉一類禮物的話就會很高興，會依從回復、防禦一類指示。提升忠誠度的話，他會主動保護主角。

4：冷靜——善於觀察實際的狀況而採取種種相應的行動。要讓忠誠度提升最好能給他一些珍奇的東西。由於他的行動不會偏向任何一類，放手給他自主行動吧！

5：愚鈍——頭腦比較遲鈍，行動跟實際環境不甚相符。本身並無特殊喜好，最易提升忠誠度的指示是「GO」，由得他毫無章法地戰鬥吧！

6：虛心——造魔的性格，特徵是會忠實地順從主人的指示，缺點是如果選「GO」，他只會曉得防禦。



■BACK MIRROR倒映中目光銳利的男人，究竟和誰在說話呢？他左方坐位的GUMP…他會是惡魔召喚師嗎？



■持槍的謎之男子，菲利加。他所謂的「組織」，會和網絡周邊所發生的事件有什麼關係呢？


■新登場人物麗美莎，只知道她是一位充滿神秘感的美少女。

會話種族

惡魔其實都很人性化的，即使是同屬一大種族，會話的口調也有可能千差萬別。主要分以下幾類：少年(少女)、若者、成人、老人(老女)。除此之外更有高貴、關西腔、獸性等等說話方式，所以不要以為「隻隻惡魔都一樣」。

仲魔的屬性

本遊戲的仲魔屬性有分LIGHT—DARK，LAW—CHAOS兩種特性的概念。這是一個對立不相容的構造，如果隊伍中有屬性相反的惡魔，他們是未必能共同上陣作戰的。(詳見下表)

惡魔屬性(其之一)

LIGHT .... 不會以敵人的身份出現(可以從合體中誕生)
NEUTRAL .... 可以會話、成為仲魔
DARK .... 可以會話，但不能成為仲魔

惡魔屬性(其之二)

PARTY屬性	LAW(大)	LAW	NEUTRAL	CHAOS	CHAOS(大)
NO	○	○	○	○	○
CHAOS(大)	×	×	○	○	○
CHAOS	×	○	○	○	○
NEUTRAL	×	○	○	○	×
LAW	○	○	○	○	×
LAW(大)	○	○	○	×	×

○…可以一同出陣的場合
×…不可以一同出陣的場合
NO…隊伍中未有仲魔的場合



風之古洛羅亞

Distributed by Sony Computer Entertainment inc.
OFFICIAL PRODUCT

～door to phantomile～



續上回，今次我們繼續介紹遊戲《風之古洛羅亞～door to phantomile～》的各個STAGE和其故事之進行，包括位於木之村西北面的「風之王國遺跡」，以及位於東北部的「巨大魚之冰窟」。

向着夢之冒險出發！

　　＊畫面仍屬開發中



～風之王國遺跡～

位於木之村的西北部「風之村」，平日就連人影也不見、令人毛骨悚然的荒危之地，有着大量飛空艇扎於遺跡外壁之上。遺跡內部有着令人害怕的敵人「巴基拉」（バケラ）。途中有能左右搖動的大秋千，古洛羅亞要以利用飛向前進。敵角「巴尼」（バーニイ）身體周圍有着火輪團團轉，切忌疏忽粗心接近會被其燒傷。再走一會便離開風之王國遺跡。


■以攻擊割破泡膜


■跳躍、時間配合很重要

～木之村科洛古～

村中心豎立着巨大的樹木，其下有居往於木之村的村人守護着這茂密之森林，而木之村的村人則擅長於加工的技術。


■枯木之村

■古洛羅亞將取回來的水滴令已枯委的木之村再次復活

～水之國渣告波頓～

PHANTOMILE全域水量最豐富之地，源源不絕送出水之國，亦是此世界中唯一的王國，其國王斯多夫與神秘的巨大魚兒子共往於貝之城。


■美麗的水之國貝之城


■救助被惡夢封印之國民

～風之村布利加魯～

古洛羅亞與實所居往的地方，村人有着操使風的能力，而這裏亦是古洛羅亞不思議之冒險旅程的起點。


■村之中心．大風車．風之村人便以利用為生


■歌姬妮科斯像

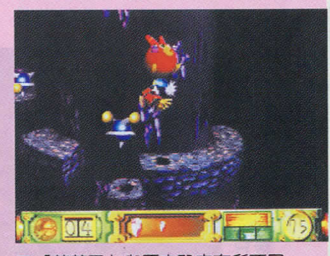
～巨大魚之冰窟～

離開風之國的遺跡後，古洛羅亞長驅直進，一口氣疾走繞過山坡，途中有着妨礙打擾的無敵傢伙「莎莎露」，但要注意古洛羅亞的攻擊對其起不了作用。其後，古洛羅亞走進巨大魚之冰窟，那裏玩者需要利用冰面來滑行前進。而到達冰窟的盡頭後，古洛羅亞會從洞窟口的冰梯滑出。在途中會遇上敵角以投擲岩石割擊，古洛羅亞要善用二段跳躍作下方攻擊。然而，冰窟命名之由來，與昔日居往着巨大魚之傳説有關……


■巨大魚骨墮下！


■新敵人「素卑告魯」（スピンクル◆◆）


■發現！巨大魚之化石！


■「莎莎露」與原來設定有所不同





■以敵割擊亦不能令此岩絲毫受損

■利用風力將藍色SWITCH TURN ON轉為紅色

■岩石即被割擊門道而開

ITEM 介紹

◆「夢之碎片」綠（細）
集齊100個能增加古洛羅亞一隻。

◆「夢之碎片」藍（大）
相等於5個細的「夢之碎片」。

◆HEART（細）
能令古洛羅亞回復一個POINT體力。

◆HEART（大）
能令古洛羅亞回後三個POINT體力。

◆1UP
增加古洛羅亞一隻。

◆「記憶之置時計」
由取得時開始，將時間暫時停頓。

◆「鏡之精」（「夢之碎片」×2）
一定時間內所取得的「夢之碎片」數目提昇兩倍。

◆「吾加波戈之卵」
吾加波戈是夢的月之國，途中偶有巧恰，將僅存溢出的夢之能量吸收，經過淨化後成為傳說中的生物。而卵當中有着HEART和夢之碎片，利用捕捉敵人後將其割破取得ITEM。

◆KEY
有着開啟作用的鑰。

◆「惡夢封印」
當平均世界之夢崩潰，人們被惡夢所捕捉，成為惡夢之世。以捕捉敵人，將惡夢之膜割破，解放被封印的村民。

敵角介紹



HISTORY
警告！發見「空賊團」的蹤跡

原本非常和平的世界，突然出現一班破壞社會秩序的惡勢力，他們稱之為「空賊團」。雖然出動所有的警察，甚至使用軍隊協助，但仍未能將其撲滅，而且更反而增加他們的氣焰。而「WINGS」部隊的出現，就是專為針對他們而設。

ACT	製造商：TAKARA	發售日：98年2月
MEM	記憶：未定	價格：5800日圓
2P	PlayStation	

意外！

有一日，地球突然有多顆珍貴的隕石落下，名為「加龍」(ガロン)。事實上，那隕石本為一宇宙人所有，但因意外而散落在地球上。最令人緊張的是，只要任何人能集齊隕石的話，便能夠開動一件究極兵器，名為「安杜羅剎爾雅多」(アンドロジャイアント)，若武器被壞人操縱開動的話，地球便會不堪設想。消息傳至「空賊團」後，便立刻總動員出發到世界各地，收集隕石的碎片；而「WINGS」部隊當然要阻止他們的陰謀，一場隕石奪取作戰就此展開。

＊畫面仍屬開發中


■面對大Boss，一口氣將它解決。

Q版戰機 RAINBOW WINGS
チョロQジェット レインボーウィングス RAINBOW WINGS™

非常Q版 非常機

玩者需要駕駛著世界著名的戰機，在立體空間中進行追擊戰，當中各戰機擁有不同的必殺技，以及各式特殊武器。玩者需要在有如迷宮的戰場上尋找敵人的大本營，總之身為「WINGS」部隊的一份子，必需盡全力阻止「空賊團」的大陰謀！

遊戲模式

主要分為「故事模式」以及「對戰模式」。「故事模式」只可一人參與，玩者需要選擇其中一名機司及戰機，之後根據紅色伯爵的指示，消滅「空賊團」部隊，以取回隕石為終極目標。

至於「對戰模式」方面，亦分為「畫面分割」和「通訊對戰」兩種對戰方式。玩者是以擊落對手為目標，而玩者也可使用「故事模式」中出現的各式隱藏戰機，而資料顯示遊戲中將會有30種以上的戰機登場呢！

另外，當然不會缺少「Option」模式。其中玩者可以在這裡設定難度、操作方法、音效、記錄等，而且也可以選擇需不需要紅色伯爵的戰前作戰分析。至於難度方面則分為三種提供予玩者選擇。

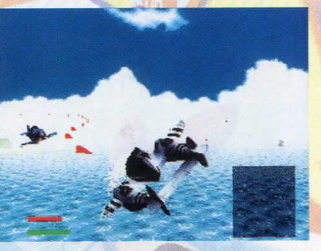


紅色伯爵（レッド伯爵）

WINGS部隊創立人，現任部隊的總司令官，50歲。身為貴族末裔的後代，年輕時經常參加飛行機大賽，是世界知名的機司之一。

性格：外表給予人一種威嚴非常的感覺，但事實上他是一位十分詼諧，充滿父愛的人物。不過，除了LILI外，是不會理會其他部下的不滿。遇上重大事故時，他又會表現出領袖的魅力，指揮若定。






■空中戰鬥場面，充滿迫力。



出場PILOTS一覽



斯羅（シロー・ウィンドシーカー）

故事的主人公，今年13歲，為歷來飛行機大賽中最年青的冠軍得主。因對自己的操控技術充滿信心，所以加入WINGS部隊。工作上非常之有幹勁，時時幫助別人。

性格：充滿正義感的熱血男兒，但脾氣急躁，輕佻又冒失，而在逞強的心理驅使下，時常以超越巴殊達為目標，喜愛模仿別人的口頭禪。惟面對女性時卻毫無辦法，變得純情起來。

戰機：F15 Eagle

使用了最新部件的噴射戰鬥機，加上仔細的調校下，表現出非常高的平衡力。



LILI（リリー・スタールビー）

12歲，與主角為青梅竹馬的知己，因為想在主角身邊而加入WINGS部隊。雖然主角對其參與極為反對，但意外地發現她亦有非常高的駕駛戰機才能而准許加入。

性格：天真純樸，活潑的女孩子。差不多與所人都可成為朋友，樣子可愛而且思想單純，稱呼主角為「哥哥」，對主角十分傾慕。

戰機：F16 Fighting Falcon

最受大眾歡迎的戰鬥機，容易操控的優點，非常配合女孩子駕駛。

櫻井薰（さくらい　かおる）

14歲的大和少女，衣著華麗。也許受到亡父的影響，有時會出現心緒不靈的情況；每次出戰時，身旁都會有一把亡父生前所愛的日本刀，總之見物如見人。

性格：由於其亡父生前為一位做事非常認真的軍人，而且仍抱有一些傳統觀念，所以養成她那種堅強不屈的外性格，盡管她的外表看來柔弱非常。

戰機：零式艦上戰鬥機

迴旋能力高，在格鬥戰上必然取得壓倒性優勢，只是機體的防御力較弱。

JUDI（ジョディ・ブルーサンダー）

20歲，擁有魔鬼外表的少女，充滿成熟女性的魅力。平日在射擊場及酒屋中工作，而且不時喜歡陪男人到處遊玩。事實上，她是一位武器狂熱者。

性格：爽朗而不拘小節，充滿美國人的樂天性格。但是一發怒時，會變得非常殘暴，十分可怕。言行舉止都有一種華麗的氣質，亦懂得關注他人。

戰機：AH 64 Apache

速度雖慢，但重武裝加上「空中停止」這特殊技，攻擊力是所向披靡。

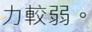
BILLY（ビリー・ジアン）

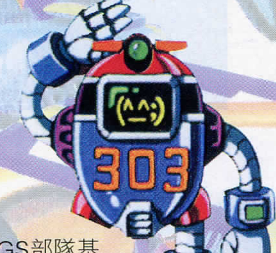
黑人，今年25歲的職業舞蹈員。自稱為一流的社交舞能手，其實是笨蛋一名。因為表演的舞衣被「空賊團」偷去，所以便駕駛戰機去取回他的舞衣。

性格：一位現實主義者，對自己的外表充滿自信；惟辦起事來總會做出一些令人討厭的行動。不過，當他認真起來時，便有烈火般鬥志而向對手猛攻，十分利害。

戰機：A10 Thunderbolt

加速能力低，但裝甲特厚，可進行超低速飛行，用來對付Boss非常有效。





PP-303

原在WINGS部隊基地中，負責整備的工作。表現十分優秀的機械人，而在飛機駕駛上，只要依靠其電腦指示，都可以自由去操作。

性格：擁有優越的性能，但性格就不敢恭維。對人方面欺善怕惡，是一名大壞蛋；而在工作上亦十分盡責。不過，身為機械人居然喜歡女色，真是不知所謂。

戰機：AV8 Harrier II

總合能力十分低，而且操作困難；但有「空中停止」這特殊技。

SNAKE（スネーク・コバルトスキー）

20歲的慘綠少年。外表前衛，事實上他是忍者的後代，所以經常運用忍者的技巧來作戰。

性格：衝動粗暴，典型不良少年的寫照。在音樂方面，因充滿自信而經常出現強制演唱的情況，但是台下的聽眾卻是完全受罪，可見他的歌藝絕對不敢恭維。

戰機：F117 Stealth

速度不高，但機身的擁有流線形設計，而且更有隱形(無敵)能力。其特殊技「体当り」更以機體作為攻擊武器撞向對手。



巴殊達（バスター・ゴールド）

27歲，退役戰鬥機機司，是伯爵的好朋友。常被人稱之為「大人」；因支持WINGS的行動而毅然加入，對主角十分照顧，故主角多以「兄」來稱呼他。

性格：非常沈著冷靜，外表平凡的好男人；為人重感情，講信用，十分可靠。

戰機：P38 Lightning

總合能力優越，命中率奇高。



金田一少年事件簿~星見島 悲哀的復仇鬼



「兇手就在我們之中！」

提起金田一一這名字，相信無人不識，而且大家不期然會想到他的偵探頭腦和他的名句；另一方面，大家可曾為他的心思細密而讚嘆不已？又有否想過正面挑戰這位天才？而在快將推出的SS版中，大家將有機會和他來個智慧比拼，不過這次玩者可不用再為猜度「誰是兇手」而傷腦筋，因為這次玩者的身份就是兇手！這次「你」能否實行「完美犯罪」，成為唯一勝過金田一的推理而完成「復仇」大計的「名兇手」，就全看閣下的智慧與身手了！

AVG　MEM

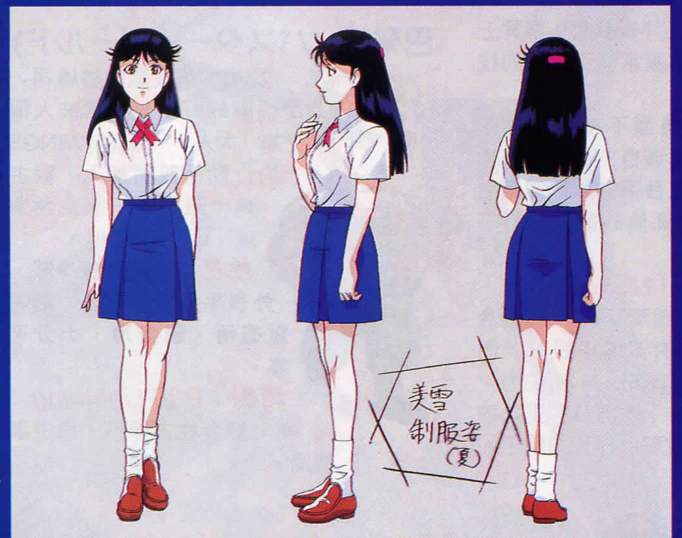
製造商：HUDSON　發售日：98年1月15日
容量：CD-ROM　售價：5800日圓

SEGA SATURN



初公開！金田一和美雪的設定畫！





星見島及其他故事場境

以犯人為主角的新類型AVG

SS版的最大特徵是玩者以「犯人」第一身立場去進行，以原著中從沒成功的完美犯罪為目標！而本作中有着超過50個不同結局（！），而在結局畫面中，在以往故事中出場的怪人（兇手）們會以隨機的方式出現，根據你的行事和選擇，遺下的証據，為你所作「犯行」的「完美度」作出評估；除有關評語和建議外，更會有一「怪人RANKING」顯示，大家就依從這些建議，以最高RANKING為目標邁進吧！







金田一一
配音：草尾 毅

七瀨美雪
配音：飯塚雅弓



劍持 勇
配音：土師孝也



明智賢吾
配音：子安武人



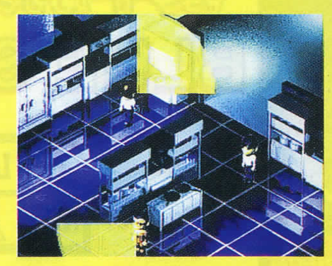
ORTHODOX正統派系統？

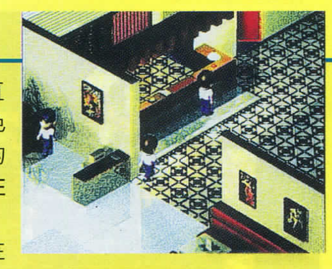


本作是以文字信息的選擇作分枝，加上實時行動模式而成。而玩者可在兩名不同的兇手之中，選出一人進行遊戲。其中最特別的是富有動作元素的「行兇」畫面！你能否一絲不苟地實行殺人行動？

實時行動模式

緩和了呆板的文字信息和指令選擇，直接操作角色行動的REAR TIME行動模式，主要集中在遊戲中段至後段，可說是完成「復仇」的關鍵場面將會一一出現。冷靜（冷酷？）地將「敵人／仇人」送往地獄吧！

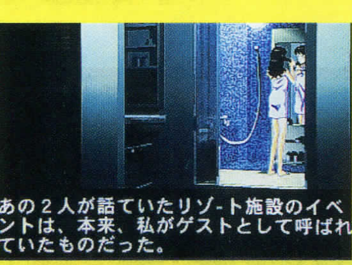




指令選擇模式

在遊戲中最基本的進行模式，也是傳統AVG冒險遊戲的最基本模式；有在畫面表示出行動選擇和單字（例如對話時）兩種狀況，其中後者有可能在不經意間影響到劇情的發展，可要小心選擇！







■像動作遊戲般的殺人場面



■不容有失！



■這個殺人方式曾在原著中用過……



■狠狠地！（……）

登場人物一覽

向金田一挑戰的兩名復仇者！

桂木 奈緒
NAO KATSURAGI

配音：緒方惠美

個人資料

姓名：桂木 なお
年齡：17歲
職業：偶像歌手
動機：為視之如親姊的由布和社長之子、伸也報仇

阿佐桐 卓也
TAKUYA ASAGIRI

配音：置鮎龍太郎

個人資料

姓名：阿佐桐 卓也
年齡：？歲
職業：EVENT PRODUCER
動機：認定未婚妻由布是被殺而非自殺，決意調查真相並誓言手刃真兇。另一方面他和星見島悠久的傳說有意想不到的血緣關係。




速水玲香
配音：倉田雅世



立花由布
配音：豐嶋真千子



高木千繪
配音：片岡富枝



竹村正彥
配音：高戶靖廣



岡田淳子
配音：兵藤まこ



五木良介
配音：藤原啟治



立花麻衣
配音：金月真美



大山孝志
配音：三木真一郎



辰巳 哲
配音：大友龍三郎

久堂明子
配音：根谷美智子



渚 千春
配音：鈴木史華




辰巳 伸也
配音：上田祐司



裝甲騎兵外傳 藍騎士物語
BLUE SABRE KNIGHTS

LNK ACT MEM
製造商：TAKARA 發售日：發售中
售價：398港圓
PlayStation

裝甲騎兵AT係百年戰爭中期後半開發的單人乘行走型戰鬥機器的總稱。AT中被稱為MUSCLE CYLINDER的人工筋纖維給予機體電氣的刺激，以POLYMER LIQUID這種「血液」作為行動燃料。AT以機體重量分級為L（LIGHT）級、M（MID）級和H（HEAVY）級AT……想知多點有關AT的事，就要留意本文了。

機體解說

頭部(A)：裝備了作為AT眼睛的DIRECT LENS。因機種而異頭部可以有完全不同的形狀。

腕部(B)：基本上裝備了稱為ARM PUNCH的格鬥兵器，亦可以換裝為不同裝甲厚度或固定兵器（例如爪或火神砲）的手腕。

胴體(C)：主要是AT胴體的駕駛倉。可以進行裝甲強化或火器的裝備。

腳部(D)：可以裝備令AT高速移動的ROLLER DASH。

背部裝備：代表例子是加上令AT行動時間延長的裝置，而裝備SHOULDER MISSILE前必先裝上這種配備。

MUSCLE CYLINDER：有如人類肌肉的部件。強化這件部件可增加力量。

POLYMER LIQUID：功用有如人類的血液，利用優質的POLYMER LIQUID可令機體的能力全面強化。

CPU UNIT：擔任調整機體運動和力量的控制電腦。高性能良品令機體的出力效率更大。

TURBO UNIT：一時間能引發機體的特效潛力，有使用時間和回數的限制。



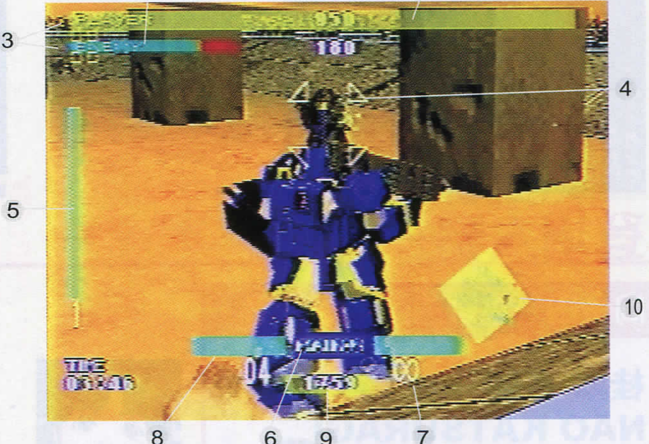
關於自製AT的儲存

創造一件AT後其實是可以SAVE入記憶卡內的。在工場中如果有想SAVE而又完成了的AT時，就可以選擇「格納庫」。記憶卡中的1 BLOCK可以SAVE四部機體，為免將來混淆，SAVE前最好先改一個易記的名字。利用ハンガー指令叫出新機體（新機體可以在商店購入或從事件中取得）前請先SAVE現有的機體，否則該機体將會永久失去。已儲存的機體可以在BLUE KNIGHT BATTLE模式或對戰模式中呼出作戰。

關於AUTO SAVE

《藍騎士物語》中可以自動記錄（AUTO SAVE一欄選YES）BLUE KNIGHT BATTLE模式的成績和設定。但在BATTLING WORLD模式中，是不會進行自動SAVE的，必須在故事進行間用DATA指令選SAVE。

畫面的看法



1 玩者AT的HP量
2 敵方AT的HP量
3 勝利POINT——先取決定勝負的POINT數者為勝
4 LOCK ON指標——可以LOCK ON敵人的時候就會出現
5 TURBO計量儀——表示了TURBO的使用時間和使用可能回數，變成紅色時不能使用TURBO
6 武器選擇——表示現在使用中的武器使用模式
 - MAIN WEAPON：使用左右腕裝備的武器
 - SUB- WEAPON：使用胴體裝備的武器
 - SHOULDER：使用肩部的導彈箱
 - BATTLE：即進行格鬥戰
7 右裝備武器的連射能力計量儀和彈數
8 左裝備武器的連射能力計量儀和彈數
9 和敵方距離的指數——黃色代表大家處於遠距離，紅色代表處於近距離
10 雷達——表示地形和AT的位置，敵方用紅色，障礙物用白色來表示

名AT圖鑑

BERSERGA BTS

全高：4295mm
重量：8923kg
裝甲厚度：8-15mm
界限行走速度：80km／h
武裝：GAT-118改造機關槍；反應盾
OWNER名：渣巴、健•麥卡路



IRONMAN 1

全高：4126mm
重量：9015kg
裝甲厚度：6-24mm
界限行走速度：56km／h
武裝：鐵爪
OWNER名：佳亞魯



FUNNY DEVIL

全高：4180mm
重量：8750kg
裝甲厚度：7-16mm
界限行走速度：60km／h
武裝：GAT167手槍
OWNER名：蘿莉•莎都



GREY BERSERGA

全高：4275mm
重量：8259kg
裝甲厚度：8-14mm
界限行走速度：65km／h
武裝：重機關槍；反應盾
OWNER名：莫狄•樂高



DEATH MESSAGER

全高：3905mm
重量：6715kg
裝甲厚度：6-14mm
界限行走速度：83km／h
武裝：六連裝導彈發射器；付有SOILD SHOOTER的GATLING GUN
OWNER名：拉多魯夫•狄哥馬



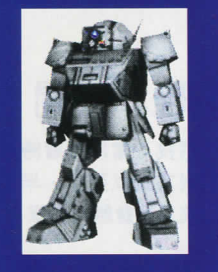
IRONMAN 2

全高：4081mm
重量：8503kg
裝甲厚度：6-20mm
界限行走速度：70km／h
武裝：肩部大砲；TUNE HAMMER
OWNER名：普高



DARK OX

全高：3815mm
重量：7085kg
裝甲厚度：5-12mm
界限行走速度：75km／h
武裝：重機關槍；「蜘蛛網」
OWNER名：奧拉•利嘉達



エクルビス

全高：4380mm
重量：8922kg
裝甲厚度：7-18mm
界限行走速度：85.6km／h
武裝：50mm機關砲×2；導彈發射器×2；反應盾；巨爪
OWNER名：達路菲斯•馬西



RISING TORTOISE

全高：4325mm
重量：8102kg
裝甲厚度：6-15mm
界限行走速度：98km／h
武裝：GAT-98火箭砲
OWNER名：奇偉•滑頓



BERSERGA SUPER EXECUTION

全高：4295mm
重量：9340kg
裝甲厚度：9-21mm
界限行走速度：127km／h
武裝：GAT-118改造機關槍；反應盾
OWNER名：健•麥卡路





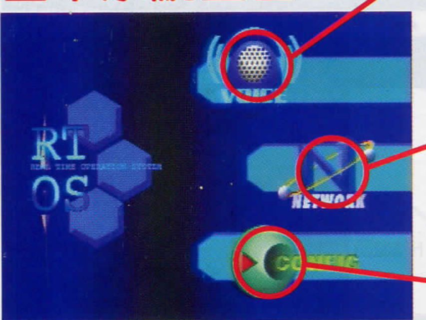
文：米奇

聖誕節臨近，以聖誕命名的《NOeL～La neige》的製作也接近尾聲。今次SCE方面一口氣把兩集《NOeL》作行貨在香港發售，而《NOeL～La neige》更考慮在港推出限定版，相信將成為《NOeL》迷的搶購對象。今期我們就來看看這一輯的系統畫面吧！

全新操作系統公開

今次《NOeL～La neige》跟上一輯除了在通信畫面上有所改良之外，在系統畫面上也作出了修改，讓我們來看看這一輯系統上有沒有增加新功能吧。

基本系統畫面



VOICE

這當然是用來跟女孩子通話的選項了，相信這也是大家最常用的一項。

NETWORK

這裏載滿了女孩子所住的鎌倉市的各種情報

CONFIG

這是遊戲的設定畫面

打電話要知號碼啊！

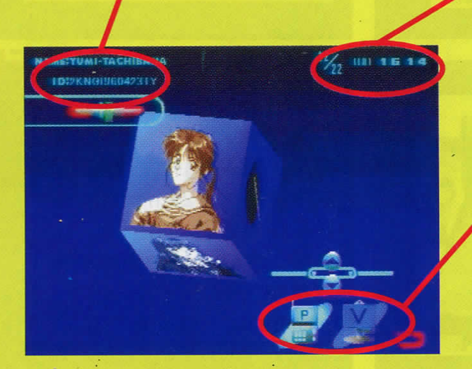
要跟女孩子聯絡，當然要先取得對方的電話號碼了。在《NOeL～La neige》的近未來世界裏是以ID NO.來取代電話號碼的。



■噢，柚實不在家，只留下電話錄音，只有改個時間再找她了。

ID NO.

跟對方通信所必須的，但你當然不用逐一輸入了，只要按方向掣就可以選擇要通信的人物。



日期／時間

打電話找人當然要看時間了，尤其是對方是女孩子，半夜三更打電話找人更會惹人反感。

電話按鈕

這兩個按鈕都是打電話給女孩子的，但到底為甚麼會有兩個圖案呢……

限定30000隻搶手貨

正如引言所說，今次《NOeL～La neige》將會推出限定版本，這個限定版內容頗具吸引力，遊戲CD本身是圖案碟面，內附一本精美小冊子，並附送一張原創廣播劇CD，包裝也特別設計。這限定版只推出30000張，你會是搶購的一分子嗎？



知多點點多話題

NETWORK畫面裏收錄了多種網上新聞，包括日報《DAYLY KAMAKURA》、《秋華高校》等校報，這些都是你跟女孩子通信時的話題好材料。

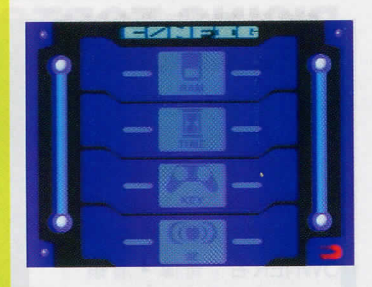




■所有網上新聞都記有一些可成為話題的內容，按一下就可以把那些話題收錄在閱覽畫面的右下方的標誌處。

時間按鈕任設定

這畫面可讓你儲存遊戲進度、改變按鍵，最重要的，當然是可以讓你跳越時間了。





千姿百態盡現眼前

在上一集中，三位女孩子跟你通信時都是穿同樣的服飾，看多了當然會覺得膩，而且也不自然。這次三位女孩子都會隨着不同的環境而更換衣服，當然更多采多姿了。有時，女孩子更會改變視象電話的角度，讓你多點新鮮感啊。


毛衣

中國服飾的千紗都


校服


和服


浴衣


■碧川涼的衣着是三個女孩子當中較為時髦的


■啊，原來阿涼是個四眼妹！

人物眾多熱熱鬧鬧

除了三位女主角之外，在遊戲中還可以遇到圍繞她們的各式各樣人物。她們有時會在你跟女孩子通信時中途加入，也有時會是她們代接電話，這令遊戲本身更具親切感。不知道跟這些人物打好關係，會否令女孩對你的好感度大增呢？


■這位女士是哪個女孩子的媽媽？


■據說在「東京遊戲展'97秋」的時候，這位柚實的妹妹也很受歡迎。


■柚實的同學

美少女芳蹤處處見

女孩子的通信除了在她們的家中進行之外，還會在其他地方進行，這樣令人更能了解女孩子的喜好習慣，也令這戲生色不少。透過視象電話來分享女孩子的經歷，令大家更為投入。不過，到底她們是用甚麼方式作戶外聯絡呢……


■柚實穿着校服在快餐店跟你通電話，那快餐店大概在學校的附近吧。


■看桌上放滿美食，千紗都在開宴會嗎？


■阿涼要讓你看看她練習弓道的情況，來說點鼓勵說話吧。



白き魔女
～もうひとつの英雄伝説～
白魔女～另一個英雄傳說

文：米奇

RPG　MEM

生產商：HUDSON　價格：未定
容量：CD-ROM（2枚組）　預定發售日：98年春季

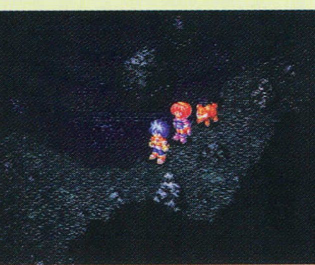
SEGA SATURN

詩篇式RPG翻新製作

《白魔女》的成功的要素，是它那動人的故事。這次移植到SATURN之上，有關方面也很注重這一點，所以劇本將原風不動的移植過來。不過，這並不表示製作者完全不下功夫，相反，為了提高故事的魅力，製作方面對遊戲系統、人設以至視點都作出了重大改變。

這次擔當重新設計人物造形這重責的，是曾擔任《霸王大系龍騎士》和《羅德島戰記》人物設計及作畫監督的添田和弘。兩位小主角祖利安和古莉絲將以全新的造形在異世界——蒂拿士依魯中四處闖盪。





■配合故事，場面和角度都會有所改變。

■迷宮、戰鬥跟故事同樣採用QUARTER VIEW

添田和弘資料

1962年於日本橡木縣出生，高中時代以來經已參與動畫製作工作，1987年9月開始成為自由身的職業動畫家。

主要作品：《羅德島戰記》、《霸王大系》、《聖天空戰記》、《天使之詩II》、《櫻大戰》

改頭換面 傳說再現



日本FALCOM的人氣RPG系列《英雄傳說》第三作《白魔女》（台譯《白髮魔女》）自1994年3月在日本推出以來，創下了總銷量達18萬隻的佳績，成為日本電腦遊戲上少有的名作。經過3年多的歲月，這作品終於由HUDSON把它移植到SATURN之上了！

注重故事性的畫面改動

PC版的《白魔女》是以故事和人物為中心的作品，因此也很重視進入戰鬥畫面時會否令人有格格不入的感覺。經大幅更改的SS版《白魔女》，基本視點改用了QUARTER VIEW，而且跟PC版一樣，故事畫面和戰鬥畫面採用相同的地圖，這令故事的發展較為流暢。

在戰鬥系統方面，PC版的戰鬥系統是採用預設戰術、自動作戰的方式進行，這次廠方在移植時，考慮到玩家對PC版的意見，他們大都希望自己可以參與戰鬥，因此戰鬥系統也改為指令方式，相信會令玩家更為投入吧。

除了改變戰鬥系統之外，戰鬥時各角色的動畫、魔法的種類以至魔法的表現手法都會大大加強，敵人角色的大小和種類也會有所改變。

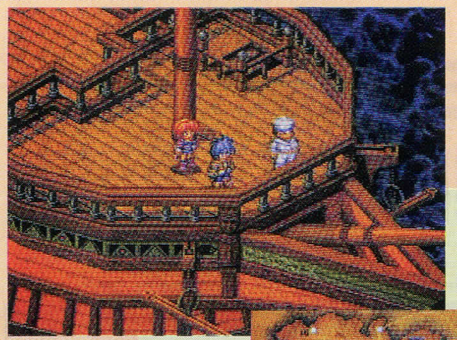


■經過大幅改動的畫面比起只得16色的PC版畫面自然是天淵之別

■賭場裏會發生甚麼事件，還是會有好玩的迷你遊戲？



■祖利安和古莉絲在「巡禮之旅」中結了很多朋友。



■揚帆出海，這個世界正有很多有趣事情正等待二人去面對。



■長距離的移動會在這樣的地圖畫面中進行

動畫配合聲優強化故事

現在的遊戲已少不了動畫和聲優，《白魔女》也不例外，前後篇兩隻CD合共有約20分鐘動畫，原畫都是出自添田和弘手筆的。

聲優方面，男主角祖利安由曾經在《宇宙戰艦NADESHIKO》中擔任百合香的桑島法子負責，女主角古莉絲就由以《美少女戰士》月野兔和《新世紀EVA》葛城美里而聞名的三石琴乃負責。另外，在FALCOM角色中很受歡迎的配角菲莉就由擔任PC-FX代表人物ROFEE的大野滿里奈擔任。



祖利安
（CV：桑島法子）

本作品的男主角。科盧迪亞國拉古碧村出身的14歲少年。性格有點兒內向，但其實內心很堅強，而且做事認真。因為拉古碧村傳統的成人儀式而離開村莊，踏上「巡禮之旅」的旅程。



古莉絲
（CV：三石琴乃）

跟祖利安青梅竹馬的15歲女主角，年紀比祖莉安大一年，所以也常把較內向的祖利安當作小弟弟般看代。為人活潑開朗，很容易跟人交往。跟祖利安一起展開「巡禮之旅」。

菲莉和小熊班班
（CV：大野滿里奈）

被譽為《英雄傳說》系列中最受歡迎的人物，是祖利安二人在「巡禮之旅」途中結識的女孩子，住在費安迪國，有一手優秀的調配藥劑技術，隨着跟祖利安的旅程而對祖利安產生好感。

STORY

……蒂拿士依魯，一個人們還沒有忘記對任何事物抱感謝之心的異世界……

那裏的科盧迪亞國裏有條拉古碧村，當地有一項傳統，就是年青人到了一定年紀都要作一次「巡禮之旅」以作為長大成人的儀式。少年祖利安和少女古莉絲二人一同踏上「巡禮之旅」的路途，但是，在周遊列國去觀看那些被稱為「沙利尼」的魔術鏡的二人面前，卻有很多令人意想不到的事情正在等待着他們……



■魔術鏡「沙利尼」映照出來充滿生趣的風景背後，隱約看到一點危機的先兆。



STEEP SLOPE SLIDERS

有速度·有靚景·連隱藏人都有埋！

SPT
製造商：PACK IN SOFT
售價：5800日圓
MEM
SEGA SATURN

遊戲究竟玩乜嘢？

精采呀！自從PlayStation的《COOL BOARDERS》推出之後，有不少的生產商看到這種遊戲實在有大的潛能，所以便爭相開發這種類型的遊戲，不過，在玩法方面便離不開《COOL BOARDERS》的影子，就連最新推出的《STEEP SLOPE SLIDERS》亦不例外，遊戲的玩法依然是類似《COOL BOARDERS》，主要是玩者在不同的賽道之上比賽，除了是速度的比拼之外，玩者亦可以在賽道之上做出不同難度的動作，當然，越難的動作便取得越多的分數。

紙板人都識滑雪？

一進入遊戲，玩者第一件可以做的事便是「選擇人物」，在一般的情況之下，玩者可以選擇的人共有4個，這4個人物的基本能力是沒有任何分別的，不過，這4人能夠使用的花式便有點兒不同了，所以使用不同的人物便可以嘗試不同的花式了，除了這4人之外，亦有其他4名人物可供選擇的，他們分別是能夠使用較多花式的「BOY」；擁有差不多最高速度的「RACER」；能夠使用差不多所有花式的「HERO」；能力最平均的「SKIN HEAD」，這四人絕對不是「隱藏人物」，因為原裝說明書之中已非常清楚的說明了！以下便是所有人物可以使用的花式及其名字：







	1	2	3／7	4	5	7	8
↑	STIFY	INDY NOSEBONE	INDY GRAB	INDY GRAB	/	INDY GRAB	CHICKEN SALAD
↓	METHOD	METHOD	METHOD	METHOD	/	METHOD	CANNED CRAB
←	TAIL GRAB	TAIL NOSEBONE	TAIL GRAB	TAIL GRAB	/	SALVATION	SCATTER
→	TWEAK	NOSE GRAB	NOSE GRAB	MUTE GRAB	/	INTUITION	ARREST

註：↑↓←→乃手掣上的方向鍵

取得4名特別人物的方法：

BOY	在EXTREME 01至03之中任何一條賽道得到最快時間。
RACER	在ALPINE賽道之中得到最快時間。
HERO	在SNOW BOARD PARK之中取最高的花式分數。
SKIN HEAD	在HALF PIPE之中取得最高花式分數。

點樣玩花式？

在上段之中，大家已經非常清楚各人花式的使用方法了，不過，怎樣才可以靈活運用呢？當然，大家要非常清楚哪一個是「跳掣」，因為一切的花式均要在跳起之後才可使用的，雖然在說明書之中說在跳起之後再按B、C、L、R掣便可以使出花式，不過，依筆者之愚見，玩者還是將跳掣和以上的4個掣「同時按」，再加上方向改變花式，這才是萬無一失的方法。





玩者自己才是「導演」？

《STEEP SLOPE SLIDERS》和其他的同類(RAC遊戲)一樣，玩者是可以在賽後看REPLAY的，不過在《STEEP SLOPE SLIDERS》之中，不同的是玩者可以自行設定在不同賽段使用甚麼鏡位來重播，這可說是同類遊戲之中的第一隻，這樣，玩者便可以在不同的角度看到自己的表現，從而使成績有所改進。

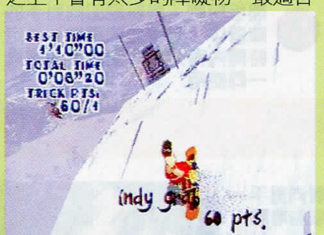




7條賽道的簡介

EXTREME 00（俄羅斯）

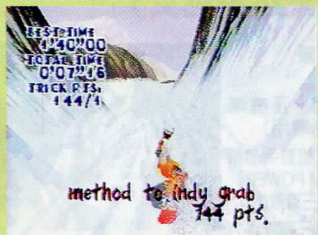
眾所周知，第一條賽道一定會是最易玩的，對了！這條在「俄羅斯」的賽道是最簡單的，這條賽道的特色是非常寬闊，而且在賽道之上不會有太多的障礙物，最適合初玩者進行練習，而玩者最多會遇上的是一些微凸的石塊，利用這些石塊，玩者同樣可以做出非常多的花式，不過這賽道也有其致命的缺點，便是玩者很易會「迷路」。





EXTREME 01（美國）

窄！這個字便是筆者給這條賽道的評價，這條在美國的賽道真是非常窄，而且在這裏是非常難做出十分複雜的花式，所以玩者亦不必太花時間在做花式之上，反而，這條賽道引玩者的便是其速度感。雖然說不用做太多的花式，不過在這賽道之 有一些非常險要的峭壁，這是玩者大顯身手的好機會了，可惜機會真是少了一點。





EVTREME 02（日本）

這條在日本的賽道可以說是首3條賽道之中給玩者最多機會「跳躍」的一版了，在賽道之中，玩者有非多的機會跳起，然後做出不同的花式，雖然不是每一次也是非常高而遠的地方，不過給玩者作空翻的機會也不少。而且這賽道的特色便是四周的環境變化非常大，由高高的懸崖，以至冰壁和農村也會出現在玩者面前，不過，要小心不要太過注意風景而忽略賽道啊！





SNOW BOARD PARK（紐西蘭）

這條在紐西蘭的賽道是遊戲之中最長的賽道之一，而且在這賽道之中，出現的並非一些「自然」的東西，而是一些廢物，例如是廢車，鐵桶等，對玩者來說確實是一個非常大的挑戰，理論上這條賽道和之前的「EXTREME」賽道非常相似，不過可以跳躍的地方便多了很多，相對地，這條道的難度比之前的高朋不少。(在這裏玩者是絕對可以取得超過1000的花式分數呢！)

EXTREME 03（意大利）

不知道意大利是否真是這個樣子的呢？而在這條賽道之中，玩者會受到最大的打擊，因為在「EXTREME 03」之中，玩者會被非常多的障礙物所阻，而出現得最多的便是「樹」，對了！是在大自然之中最多的「樹」，這些樹多而密，玩者要從僅有的空間之中穿過，而且在這條賽道之中，玩者更有機會穿過山洞，所以，「EXTREME 03」可說是遊戲中最難的賽道之一。

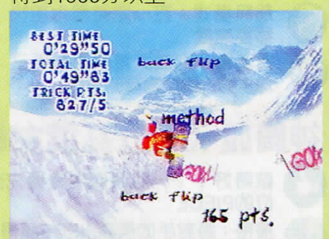




HALF PIPE（加拿大）

直路，這條賽道其實只是一條直路，基本上這種賽道是要考驗玩者的速度，然而如困玩者要得到「SKIN HEAD」的話，便要在這賽道之上得到最高的花式分數，怎樣才可以做得到呢？方法非常簡單，如果玩者是有玩滑板的話便會很易想到，在這條賽道之中，玩者不要直走，要「S」形走，利用兩邊的冰壁來做出跳高及翻騰的動作，這樣便一定可以得到1000分以上。





ALPINE（日本/ 苗場*）

「ALPINE」這條賽道是一條頗為正規的落山滑雪賽道，所以要求玩者做的是以最快的速度落山，並非做出甚麼高難度的花式，所以玩者在進入這條賽道之後，便要專心一志的向前衝，而且要留心一點，便是插在地上的旗號，如果玩者不依照旗上的方向前進便會被罰時間，每支旗是1秒，對於要求高速的賽道而言，1秒已是非常重的懲罰。

*苗場——即日本的滑雪場地









心跳SHUTTER CHANCE

組合戀愛的砌圖



以砌圖為主線的遊戲在PlayStation中比較少有，日本一SOFTWARE就曾於PlayStation主機上推出過兩隻砌圖遊戲，分別是很有動感的《JIGSAW WORLD》，和號稱是《JIGSAW WORLD》POWER UP版的《JIGSAW ISLAND》。今次同廠的《心跳SHUTTER CHANCE》就加入了近期流行的戀愛元素，相信能給大家耳目一新的驚喜。

PUZ	製造商：日本一SOFTWARE	發售日期：發售中
MEM	售價：5800日元	容量：1 BLOCK

PlayStation

VS MODE





VS MODE中，玩者可隨意選用九位角色進行對戰，亦可自由選取砌圖的背景畫面。規則方面可以設定PIECE回轉的有無和PIECE的有無。

速度對戰：在選擇區域內抓出PIECE，並安放在砌圖中的適當位置上。最快砌成三幅拼圖者為勝。

三文治對戰：和速度對戰中一樣是砌圖，但這次二者是砌同一幅圖，被安放好的PIECE會以顏色來表示：1P是紅色而2P是藍色。玩法有點像蘋果棋，拼圖完成後要看誰人所佔領的面積較大去決定勝負，採用三盤兩勝制。

各人道具一覽

さえき瞬介（開朗的笨蛋）

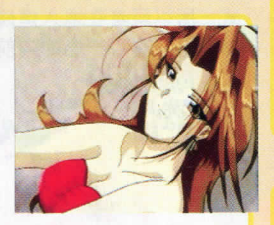
- 超級模式：在一定時間內加快移動速度
- 合時風：刮起大風吹起對手三塊拼圖（速度對戰時專用）
- 鏡：在一定時間內反射對手的道具攻擊
- HYPER MODE：一定時間內將候補PIECE自動放置在正確的位置上

神崎唯（私立紅葉女學園的淘氣二年生）



- 做得好！：一定時間內會優先出現角位邊位的PIECE
- 掃帚：將對手的候補PIECE搞得一團糟（速度對戰時專用）
- 鏡：在一定時間內反射對手的道具攻擊
- 心跳模式：用飛吻誘惑對手，在一定時間內要他為自己拼圖

如月玲香（老姑婆總編輯）



- 殺人名片：投出名片令對手一時間不能行動
- 老細面色：給對手睇睇老細面色，令他的移動上下左右地反轉（速度對戰時專用）
- 鏡：在一定時間內反射對手的道具攻擊
- 年尾大行動：就算不予操作如月都會走得好似鬼咁快組合拼圖，一定時間內有效

はなさき早苗（做事認真的私立紅葉女學園日語教師）



- 塗鴉：讓對手的拼圖背景變成小孩的塗鴉，一定時間內有效
- 春一番：呼喚春風吹起對手三塊拼圖（速度對戰時專用）

- 粉筆攻擊：讓自己的候補PIECE變成粉筆（三枝），用來擲向對手，擊中的話他會有一段時間不能移動
- 黑板粉刷：將粉刷叩向對手的陣營中，阻礙他的視線，一定時間內有效，能配合其他道具一同使用

黑木麗（風騷女護士）



- 麻痺藥：將注入了麻痺藥的針筒射向對手，擊中的話會令他一時麻痺（速度對戰時專用）
- 打臘布：給對手來個打臘服務，令他很易滑倒
- 拖鞋：讓自己的候補PIECE變成拖鞋（三隻），用來擲向對手，擊中的話他會有一段時間不能移動
- 死之宣告：一定時間內將對手的拼圖背景色正底反轉，更吸取他的ITEM POWER

神庄千冬（英語白痴的天然系巫女）



- 勾玉：一定時間內令對手行動遲緩
- 我行我素：千冬會自動組合拼圖，正確率雖高但動作比較緩慢（速度對戰時專用）
- 御籤：給對手抽一張御籤，分大吉（給對手加滿ITEM POWER）、吉（給對手加少少ITEM POWER）和大凶（吸取對手所有ITEM POWER）三種效能
- 三種神器：使用勾玉、鏡和草薙之劍三種神器。有令對手行動遲緩、反射對手的道具攻擊和吸取對手所有ITEM POWER三重效能，一定時間內有效

尤格多露‧雙樹（披上神秘面紗的占卜師）

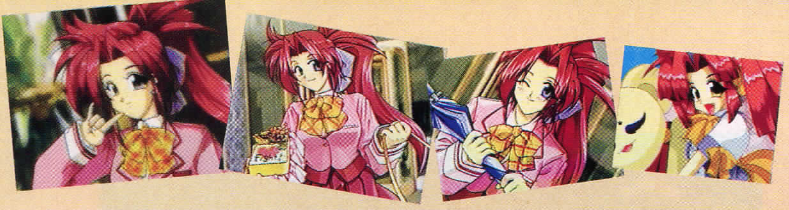


- 毒霧：在對手的候補PIECE區域內吹起毒霧阻礙他的視線，一定時間內有效（速度對戰時專用）
- 黑洞：在畫面中央製造黑洞，雙方的人物都會被扯進黑洞中，一定時間內有效
- BARRIER：利用奧那之力防禦對手的道具攻擊，能配合黑洞使用
- 封印：利用魔力封印對手的所有道具，令他一時間不能使用道具

園浦可奈莉（女侍應中的 NICE BODY）



- 章魚：一定時間內將對手的候補PIECE染黑（速度對戰時專用）
- 耐力藥：讓對手飲耐力藥，令他在一定時間內加快移動速度
- 超級章魚：一定時間內令對手陣中無放置拼圖的地方變黑
- 雪糕巴夫亂擊：在對手陣中無放置拼圖的地方放置雪糕巴夫，放置了雪糕巴夫的地方就不能再放拼圖，一定時間內有效





佐藤涼子（憤怒時會說大阪口音的任性女孩）



- 犬：小狗出現時會指出放置拼圖的正確位置，不過有次數限制
- 任性的涼子：涼子會在對手的陣地暴走，拆散對手三塊拼圖（速度對戰時專用）
- 鏡：在一定時間內反射對手的道具攻擊
- 教我啦！：在一定時間內捉着的拼圖會自動嵌在正確的位置上（三文治對戰時專用）
- 貓：逐一拆散對手的拼圖（速度對戰時專用）

故事模式



講英社，月刊「PHOTO SCHOOL」編輯部。さえき瞬介，編輯部的專責攝影師。由於瞬介的不屈爭取和讀者熱切的期待，PHOTO SCHOOL創刊十週年記念的其中一個項目就是推出一本名為「職業女性泳衣集」的寫真集，不過此計劃遇上一點阻滯…。說時遲那時快，瞬介即感到一股強勁的殺氣，不出所料女魔頭總編輯如月玲香果然從暗處殺出。女魔頭又名神經質如月或老處女如月，絕招是劫哩吧啦式的疲勞轟炸。她本身是極度反對此項計劃的，可是最後仍不得不屈服於上頭的壓力和讀者群的影響，不過她定出了一個條件，要是瞬介能在十日內拍得四人或以上的泳裝照，計劃才得以實行。瞬介當然OK啦！他不待女魔頭訓戒完他就一個箭步衝出講英社。出了講英社會遇見神崎唯，她是瞬介的從妹，亦是女魔頭的鄰居，並當她是家姐一樣。今日她來講英社就是要為女魔頭帶來書簿等物。既然阿唯來了，瞬介又何妨利用此一機會拿她來練習一番呢？贏了她就可以拍下她的校服照（要看她的ENDING最好不要輸）。順帶一提，拍了第一幅照片後模特兒會問玩者一些問題，方法和「LIPS」的系統很相似，要限時選定答案，而不答也是一種選擇。結果除了會影響好感度外，也會改變之後她的POSE，要集齊相簿的人就要多番嘗試，而一個女孩子的每一種POSE在相簿內只能儲存一張。最後，如果能在拼圖時贏對方九條街的話，就會出現EXCELLENT字樣，拍攝機會可增至五次。

第一日

來到私立紅葉女學園（其實要去那裡可由玩者自決），會見到はなさき早苗，要說服她拍照的話，可參考以下建議答案：

1　為拍攝職業女性而來（はたらく女性の寫真を撮りに來た）
2　是令人感受到春天氣息的名字（春を感じさせる名前だね）
3　想拍攝你的照片（君の寫真が撮りたい）

第二日

這天阿唯為女魔頭帶來傘一把，好彩也有瞬介的份
來到明紙神社，會見到神庄千冬。

1　為拍攝而來（寫真を撮りに來たんです）
2　你的THREE SIZES是多少？（君，スリーサイズはいくつ？）
3　想拍攝你的照片（君の寫真が撮りたい）

第三日

來到日本一觀光會社，會見到佐藤涼子。

1　跟叔叔一齊去遊樂場啦？（オジサンと遊園地いこうか？）
2　真係好可愛哩（確かにカワイイね）
3　好呀！（いいよ！）

第四日

這日阿唯特地為瞬介送來了生日禮物，條件是要他在阿唯的生日時…。拆開禮物包發覺原來是順產的護身符，當即受到沉重的精神打擊。
來到公主道，會見到雙樹。

1　點解會知嘅？（なんでわかったの？）
2　很好的名字哩（いい名前だね）
3　想拍攝你的照片（君の寫真が撮りたい）

第四日

來到餐廳，會見到園浦可奈莉。

1　想知道你的事（君のことが知りたい）
2　因為你有魅力哩（君って魅力的だからね）
3　想拍攝你的照片（君の寫真が撮りたい）

第五日

可憐的瞬介因為食無定時而頭暈眼花，幸好有阿唯送來的飯盒醫肚
來到大神綜合病院，會見到黑木麗。

1　為了拍下你的照片而來（あなたの寫真を撮りに來た）
2　任何男性都會被一下子迷倒（どんな男もイチコロだよ）
3　務必要替你拍照！（せひ君の寫真が撮りたい！）

之後的日子

如果還有泳衣照未拍的話，可趁剩下來的日子去拍。亦可趁此時期增加某位女孩的好感度。

截止日期



回到編輯部，感到一股氣勁，果然女魔頭隨即現身，她對瞬介能拍到六人的泳裝照很是滿意。這時瞬介見女魔頭年紀雖不輕，但風韻猶存，即勸她更衣擺POSE。要拍下她的照片當然要在拼圖方面勝過她啦。得手後出了講英社瞬介還感到有所不足，正巧阿唯出現，如今只要玩砌圖贏了她才可拍她的泳裝照，迎接她的ENDING。

其他結局



十日內只能拍得四、五人的泳裝照→好感度最高者的ENDING（唯除外）
十日內未能拍得四人的泳裝照→被女魔頭調去洗廁所（BAD）
輸給女魔頭→瞬介被迫自拍寫真集（BAD）
輸給阿唯→瞬介受到重大精神打擊而呆坐一角（BAD）



COMMUNITY POM
童話式的冒險故事

SLG ACT MEM
製造商：FILL IN CAFE
售價：5800日元
發售日期：發售中
容量：1-3 BLOCK
PlayStation



家畜咩咩被吃掉了！「這些一定是POM做的沒錯了！」「唔唔。一定係這班傢伙吃掉的」「村長，已經不能再忍了！不收拾POM這口氣是嚥不下的！」對莫可可村來說實在是大騷動。其中只有一位少女維護POM「POM不是這麼壞的！」自小便跟POM一起玩耍的路路這樣說。「你有什麼証據…？」「無呀。雖然無…POM無做過！絕對無做過！」因此為了找尋吃掉咩咩的真凶，路路下定決心去冒險…技着昔日POM曾送給她的魔法之杖。

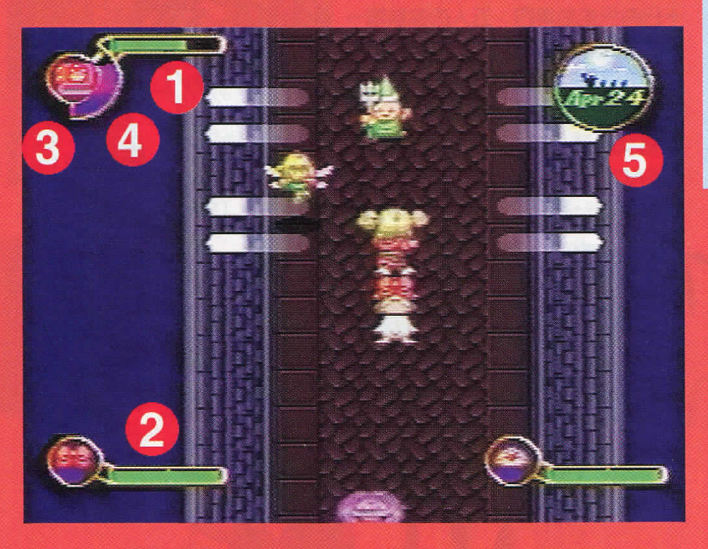

■從OPENING找出故事的一點端倪

路路的行動

杖攻擊…按□鍵
魔法…按○鍵儲滿魔力後，按○詠唱魔法
防禦…按緊□鍵不放
杖大攻擊…防禦狀態中放開□鍵
DASH…連按同一方向掣兩下
DASH攻擊…DASH時按□鍵
抬起POM…解散後可以走近POM處按△鍵把牠抬起，再按△鍵就可將牠擲向其他地方
口哨…當成POM為同伴後，可按R1鍵實行解散和集合。解散了的POM會隨便向身邊的敵人攻擊，而集合時牠們是不會被扣去體力的。

畫面解說

1 PLAYER LIFE：表示主角的體力。差點被扣盡的時候會閃下閃下，中毒時會變成紫色
2 POM LIFE：表示POM的體力
3 裝備道具：表示現在裝備中的道具或魔法
4 魔力計：儲滿魔力的時候就可以發動魔法，計量會被逐漸扣去
5 日曆：顯示時間和日子。本遊戲採用實時計算，有日夜之分



魔法種類

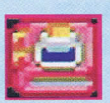

■發射炎之球


■冰之柱會在主角的身邊飛出


■繪出能返回迷宮出口或城鎮的魔法陣


■透明的魔法，令敵人不覺得自己的存在


■強力的爆破魔法


■平均分配隊伍中各人體力的魔法


■治療異常狀態的魔法，不過氣絕是不能治療的


■西瓜太郎是第一個首腦


■吃掉咩咩的元兇在此



POM的行動

攻擊系
1　吐出火焰（牧羊者、農夫的得意技）
2　吐出向四周飛散的冰雪（工匠、建築家的得意技）
3　強力的雷電會擊向敵方，令牠一時間不能行動

移動系
1　在椿子前吐出舌頭，可以當橋行（步卒、忍者的得意技）
2　令椿子凹下去，這樣人就可以通過（戰士、冒險家的得意技）
3　自由傳送到已經去過的地方
4　由棧橋乘上POM橫過水面

其他
1　圍着主角在一定時間內保護着她（神父、修女的得意技）
2　POM的身體會膨脹，並引起強風，被吹過的敵人都會在一時間不能動彈，另外還有其他用途！？（醫生、護士的得意技）
*睡眠中的POM要用杖大攻擊去敲牠才會醒的

主角的狀態
按SELECT鍵或L1鍵可進入這個畫面。
1　魔法之杖：表示現在手持魔杖的狀態
2　狀態（CON）：現在的身體狀況，通常用GOO！來表示，中毒的時候用POISON來表示，中毒的時候體力是不能回復的。
3　攻擊力（STR）：升級或魔法之杖的加強都會令攻擊力上升
4　知力／理性（I.Q）：夠高的話魔法的CHARGE時間會變短
5　McL：這個世界的金錢單位



ITEM WINDOW
道具一般被分類為以下幾種，每種道具都有其解說。
6　裝備（そうびっ）：主角的裝備品，主要是魔法書
7　餌食（えさ！）：給POM吃的餌食集中地，在COMMUNITY時使用
8　一用即棄（つかいすて）：一用即棄的消費品集中在這裡
9　其他（そのほか）：不能歸納於以上各大類的物品都放在此處
10　返回（もどる）：回到上一個畫面

POM的狀態
按L2鍵可進入這個畫面。
1　狀態：除了GOO！和POISON狀態外，POM還有氣絕（DOWN）的狀態。這是假死狀態的一種，即不能行動，要治療唯有使用「強力モド~ル」或者到教會
2　運（LUCK）：主會心一擊的出現可能性
3　技（TECH）：關係於使出連續COMBO的可能性
4　知力／理性（I.Q）：KRN的回復率
5　壞孩子指數（KRN-KARMA）：變成一百的話就會發生恐怖的事！？
6　空腹度（HUNGRY）：變成一百的話體力就會每況愈下，給牠吃餌食才不會令牠肚餓，空腹度不會因處於COMMUNITY而下降
7　鍾意度（LIKE）：多給POM吃餌食就會上升
8　愛情度（LOVE）：鍾意度的最高值，幸福的POM一定有你着數

關於POM的種類



■平凡POM，得意技：無
■工匠


■建築家


■戰士


■冒險家


■醫生（可以再轉職）


■護士（可以再轉職）





■牧羊者


■農夫


■步卒


■忍者


■神父（可以再轉職）
■修女（可以再轉職）

除以上所舉還有突然變異種POM

地圖
按下R2鍵就可呼出地圖。在迷宮中可呼出迷宮地圖，在迷宮以外的地方就呼出世界地圖。迷宮地圖中，未去過的地方不會顯示，去過的的地方會顯示但就用暗色表示，除非是現今所處的地方就會變得明亮。其他諸如梯級和首腦的位置都會在地圖上顯示。

■世界地圖，地圖上的地名就是主角現今所處的地方


■迷宮地圖，顯示了迷宮的名字和現今所處的層數

COMMUNITY MODE
完成某個條件後，就可以開始這個COMMUNITY MODE。在這個模式中，主角要養育一班在COMMUNITY內生活的POM，並要令整過COMMUNITY茁壯成長。在COMMUNITY MODE的構成畫面中，最初只有主角的帳幕。按△鍵就可呼出簡易地圖，地圖中紅色小點代表玩者本身；紅色正方形代表玩者的帳幕；白色的是停下來的POM；閃動中的白色是行動中的POM；異常狀態的POM則用閃動的紅點來表示。

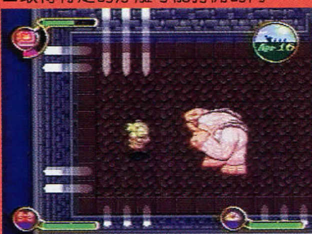
另外，POM的空腹度和KARMA都會逐日上升，要令KARMA下降就要讓牠多點學習、溫書。

COMMUNITY中的建築物一覽
POM之家：捉了幾多隻POM、POM就會建造幾多間屋。分木之家（建成後令POM的體力上限上升）、石之家（建成後令POM的攻擊力上升）和磚之家（建成後令POM的技增加）三大類。
井戶：建成後令POM不這麼容易肚餓。
食料庫：建成後COMMUNITY所生產的餌食都會被運往此處，之後主角道具欄中餌食一項的飼料都會自動補充。
農地：令餌食都變成農作物！不要以為高級的農地一定能令產量增加。
牧場：建成後就可在此地飼養咩咩了，養活了一定數量後能令POM不那麼易便肚餓（唔通俾POM食佐）。用咩咩食料餵養咩咩可以將牠賣出好價錢。
病院：建成後POM在COMMUNITY的體力回復率會變成平時的兩倍，不過空腹度達最高時體力仍不能回復的。即使是主角進入病院中她的體力亦能回復。
教會：建成後POM在COMMUNITY中的KARMA之上升率會減半而且亦能回復大家的異常狀態。


■在此要使用道具はたけのひりよう令冬菇屋出現


■取得特定的浮雕才能打開的門


■掘金迷你遊戲，勝出後可以令武器升級


■不要發夢以為可以贏到牠





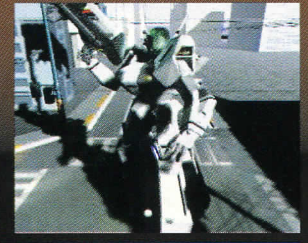
PROJECT GAIARAY

P・G「佳亞之光計劃」發動！

ACT　2P　MEM

製造商：翔泳社　容量：CD-ROM　記憶：1BLOCK
售價：$378

PlayStation



不完全零件「NEULON」

200X年，在南半球大規模地殼變動之中，崩塌的大洋洲地層中發現了一種名「NEULON」的特異物件；透過它能將人體的動作轉化成極簡單的電信號，將之製成的人型機械能發揮出令人震驚的性能。

「佳亞之光計劃」

然而半年後，日本扎幌市突然受到內部存在着「未確認生命體」的巨大隕石撞擊，受到嚴重破壞……連邦局遂決定實行「佳亞之光計劃PROJECT GAIARAY」：利用六部「NEULON CAREER」的互相對戰，從中選出最優秀的機種作量產，以應付這迫切的危機。

「NEULON CAREER」

藉「NEULON」的信號轉換，由駕駛者從外部利用PS（PESONAL SYSTEM）作遙遠控制，對「未確認生命體」用試作人型兵器。

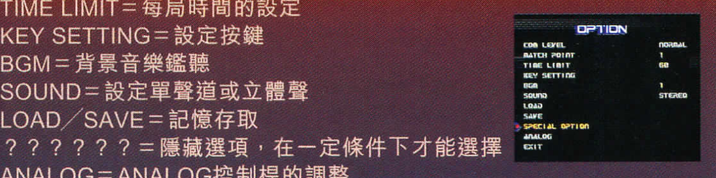
MODE SELECT



ATTACK＝最普通的TIME ATTACK MODE
VS COM＝自由選擇電腦對手和場地，只玩一場
VS HUMAN＝上下分割畫面的對戰模式
？？？？？＝隱藏選項，在一定條件下才能選擇
OPTION＝進入設定畫面

OPTION

COM LEVEL＝設定難易度
MATCH POINT＝設定一局過，三局兩勝還是五局三勝
TIME LIMIT＝每局時間的設定
KEY SETTING＝設定按鍵
BGM＝背景音樂鑑聽
SOUND＝設定單聲道或立體聲
LOAD／SAVE＝記憶存取
？？？？？？＝隱藏選項，在一定條件下才能選擇
ANALOG＝ANALOG控制桿的調整
EXIT＝回到標題畫面



NEULON CAREER 操作一覽

——	普通控制器	ANALOG控制桿
八方向移動	方向鍵	左右控制桿
跳躍	○	←→
右武器 遠／近	□	□
左武器 遠	△	L2
加速／急停	×	×
左轉向（只限立定時）	R1	↓↑
右轉向（只限立定時）	L1	↑↓
蹲下儲氣／取消跳躍	L1＋R1	→←
特殊攻擊	△＋□或R2（SP全滿時）	□＋L2
格鬥攻擊	L1＋R1＋△（兩機接觸時）	→←＋△
改變視點	SELECT	SELECT
暫停	START	START

NEULON CAREER 資料一覽

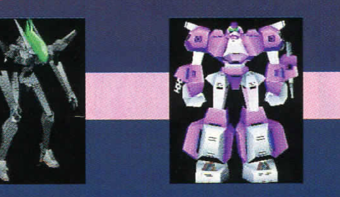
LEVERTAD

開發密碼：GA-G23B
開發企業：General Machines
全高：8 m
重量：5 t
※汎用性高的標準機體
右武器（遠）：SPARK RIFLE
右武器（近）：BEAM SWORD
左武器：HYPER BOMB
格鬥攻擊：SHOULDER TACKLE
特殊攻擊：RAY BLAST
特殊攻擊（空中）：FLYING REVOLUTION



HYPER BOMB能張開廣域爆風，抵消敵彈之餘還有一定的攻擊力，但要注意如和敵人距離接近，對方是可以近距離攻擊「強行突破」的！此外RAY BLAST起動需時，但有效範圍和威力相當不俗。

除此之外還有……詳見《秘技工場》





EXALSIS

開發密碼：GA-D24
開發企業：Defi Electronics
全高：7.5 m　重量：4 t
※善於空中戰
右武器（遠）：BEAM MACHINEGUN
右武器（近）：TWIN BEAM SWORD
左武器：MISSILE SLASH
格鬥攻擊：STAINING KICK
特殊攻擊：BODY ENERGY
特殊攻擊（空中）：FINAL STORM



輕量高機動機種，裝甲薄弱但回避力高。左手的MISSILE SLASH不但攻擊面廣且連射率高，可起到有效的牽制作用；只要配合橫移或斜前DASH使用右手的BEAM MACHINEGUN便可輕鬆取勝。

SYURA-DO

開發密碼：GA-Gi37
開發企業：銀星工場Silver Star Factory
全高：9 m　重量：5.5 t
※擅於近距離戰
右武器（遠）：SYURIKEN SLICER
右武器（近）：RAY BLADE
左武器：HYPER BOMB
格鬥攻擊：ELBOW ATTACK
特殊攻擊：SONIC BLADE
特殊攻擊（空中）：MIRAGE BLADE



忍者型的外觀，名字喚作「修羅道」，加上兩把大劍，叫人一望而知是擅於近距離格鬥戰的一機。除了格鬥距離遠外，憑着其驚異的直線加速力和不俗的防禦能力，更有利於發揮游擊戰和一擊脫離的效果。



AUDACE

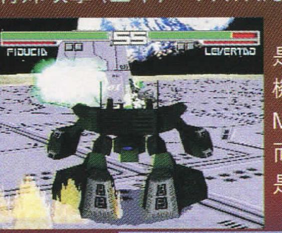
開發密碼：GA-T26
開發企業：Tugend Fabrik
全高：8.5 m
重量：6 t
※兼具靈活性和火力
右武器（遠）：ATOMIC BAZOOKA
右武器（近）：BEAM SWORD
左武器：STOPPING MINE
格鬥攻擊：BAZOOKA SWING
特殊攻擊：FIRE BLAST
特殊攻擊（空中）：SOMERSAULT ATTACK



雖云重火力，唯左手的STOPPING MINE可用度有限，實際上並不好用；ATOMIC BAZOOKA性能和LEVERTAD的SPARK RIFLE接近但威力較強，靈活度雖比不上，但裝甲表現較佳。

FIDUCIA

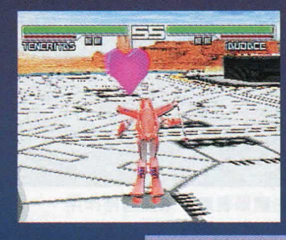
開發密碼：GA-K36
開發企業：川嶋重工業Kawasima Industry
全高：7 m
重量：11 t
※擁有最強力的遠程武器
右武器（遠）：PULSE LASER
右武器（近）：FLASH ARM PUNCH
左武器：HOMING MISSILE
格鬥攻擊：MEGA CRUSHER
特殊攻擊：PHOTON CANNON
特殊攻擊（空中）：PATRIOT ATTACK



機動能力極低但裝甲堅厚，而且是六部基本機體之中最強火力的一機；主武裝是六連發的HOMING MISSILE，不但威力大且難於閃避，而特殊攻擊的PHOTON CANNON更是一擊必殺的超弩級兵器。

TENERITAS

開發密碼：GA-G30D
開發企業：General Machines
全高：8 m
重量：4.5 t
※動作靈敏，擅於遠距離戰
右武器（遠）：SHOOTING STAR
右武器（近）：BEAM BATON
左武器：HEART BOMB
格鬥攻擊：SCREW DANCE
特殊攻擊：STAR JEWEL
特殊攻擊（空中）：HONEY DIVE



唯一女性型機體，裝甲薄弱但機動力、加速性能高，能輕鬆地避開攻擊。右手武器SHOOTING STAR的連射率高，對手是很難全部避開的；而HEART BOMB的性能則和LEVERTAD的HYPER BOMB差不多。

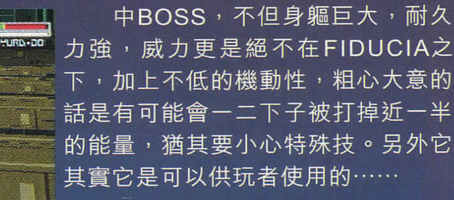
LONGEVITE

開發密碼：UA-K112R
開發企業：川嶋重工業Kawasima Industry
全高：14 m
重量：12 t
右武器（遠）：不詳
右武器（近）：不詳
左武器：不詳
格鬥攻擊：不詳
特殊攻擊：不詳
特殊攻擊（空中）：不詳





中BOSS，不但身軀巨大，耐久力強，威力更是絕不在FIDUCIA之下，加上不低的機動性，粗心大意的話是有可能會一二下子被打掉近一半的能量，猶其要小心特殊技。另外它其實它是可以供玩者使用的……





G-POLICE

我們需要G-POLICE！G-POLICE需要你！

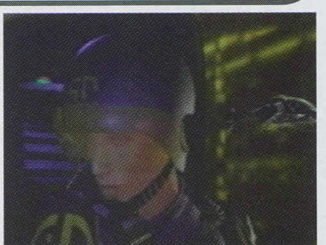
十分精彩厲害的開場畫面，加上Dolby Surround的音效，令玩者得到如置身於電影院的感受。遊戲方面，玩者需要駕駛類似直昇機的戰機，在大城市中穿梭來往，而目的只有一個——撲滅罪行！











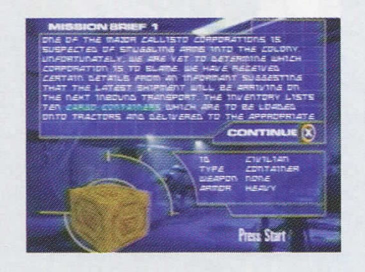
操作方法

方向鍵(上)：下降	L1鍵：垂直上昇
方向鍵(下)：上昇	R1鍵：鎖定及偵查目標
△鍵：加速	L2鍵：垂直下降
○鍵：選擇武器	R2鍵：Air Brake
X鍵：開火	L1鍵+L2鍵：機身自動回復平衡
□ 鍵：減速及後退	

遊戲模式

NEW MISSION

在這裡便會進入故事模式，玩者需要完成上司所下達的各類任務，而遊戲途中，玩者將會面對各式各樣的敵人，或遇上一些突發任務，當中玩者亦漸能使用更多的武器；另外，主角仍然要為妹妹的死，追查真相。



LOAD MISSION

玩者可以在這裡入讀遊戲進度，當中除了可使用記憶卡外，更可以使用Password來繼續遊戲。要取得Password的話，便需要完成一個任務之後，才會提供。

OPTIONS

當中主要有聲音、控制器以及圖樣的設定供玩者調校。聲音設定中，玩者可以設定各式音效，其中更有Dolby選擇，若接駁家中一些大型音響器材的話，就能夠得到前所未有的身歷聲感受，有如置身電影院一般。

故事背景

在未來的世界，人類自從地球的資源耗盡而拓展宇宙殖民地後，當中經歷了一場宇宙大戰；戰後各殖民地成立了一個聯合政府，在和平的環境下，各星球的殖民地不斷擴展，達到了一個失控的地步。由於治安日漸敗壞，聯合政府決定成立一支聯合維持治安部隊，負責撲滅各地的犯罪份子及恐怖活動，名為"Government Police" (簡稱G-Police)。

主角隸屬於G-Police中Havoc戰機部隊，負責火力支援工作；亦由於主角的妹妹因加入G-Police而殉職，所以主角為了追查真相關係，引來了上司的不滿和懷疑，究竟身為主角的你能否掀開真相，又能否撲滅罪行，維持治安呢？

視點

由於玩者需要在大廈林立的城市中執行任務，所以很多時候戰機視線會因此而受阻，故此善用遊戲所提供的不同視點，就能更快及準確地完成任務。當中的視點，主要有以下幾種：



■駕駛室視點。



■由上俯瞰的視點，方便進行轟炸任務。



■電影鏡頭視點，未知有何作用。



TRAINING

Flight 1 - Set Course

玩者需要在這裡熟悉Havoc戰機的操作控制，其中玩者主要是在最快的時間內通過一些障礙物。玩者只要小心控制速度，便能輕易完成訓練，之後便可以慢慢提高自己速度，看看能否做到最快的圈速。



Flight 2 - Chase

熟識戰機的基本操縱後，玩者便需要學習如何追蹤敵人。這裡玩者同樣只要小心控制戰機的速度，不能太快或太慢，緩緩地緊隨前機，就可以完成訓練。若太慢而走失的話，便會立刻宣佈訓練失敗，甚為沮喪。



Weapon 2 - Combat

最後，玩者便需要進行一場模擬戰鬥。當中隨了會有格鬥戰外，玩者更可以在這裡熟習如何使用炸彈轟炸敵人和建築物，以及操作電子脈衝炮(Rothbart Optics Electronic Pulse Paralyser)。



作戰畫面

1.Target Analysis = 敵人護毛盾剩餘。
2.Compass/Radar = 雷達。
3.Shield Strsngth = 戰機護盾剩餘。
4.Air Speed Bar = 速度計。
5.Thrust Bar = 引擎輸出計。
6.Altimeter = 高度計。
7.Other Weapons = 其他武器顯示。
8.Currently Selected Weapon = 使用中武器。



Flight 3 - City Course

玩者應該以懂得如何操縱戰機，所以現在便進行實地訓練。當中玩者需要在大廈林立的城市中穿插，難度比第一次練習較為高；不過，玩者經過首兩項的訓練後，只要小心控制，應該是毫無問題的。



Weapon 1 - Familianization

當玩者完全懂得操作戰機後，便需要學識如何使用戰機上各式各樣武器。這裡玩者便要練習使用火箭及導彈等武器，另外，更重要的是玩者要懂得如何鎖定和調查目標，以及怎樣補充武器。



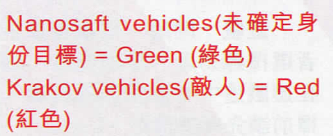
雷達

每一架Havoc中都會裝有雷達，而當中是以全方位360度的顯示。其中若雷達出現兩個圓形時，上圓形是表示比自身戰機為高的敵人；下圓形便表示比自身戰機為低或在地面上的敵人。

雷達中同樣會自動對各種不同的物體進行分析及分類，然後以不同的顏色在雷達上顯示，以方便玩者知道那物體是敵是友：

G-Police = Blue (藍色)
Civilians(平民) = White (白色)
Nanosaft vehicles(未確定身份目標) = Green (綠色)
Krakov vehicles(敵人) = Red (紅色)

被戰機鎖定後的目標，在雷達上會變成一個正方形。





最初作戰武器介紹

Lavochkin GSh45-80 30mm

Havoc戰機的基本裝備，能夠在極短時間內發射大量30mm口徑子彈。此武器的火力雖非強大，但勝在效率奇高，為近距離格鬥戰必備。惟一缺點就是武器使用時間過長的話，便會出現過熱(Overheat)情況而暫時失效。





IR Seeking Air-To-Air Missile

空對空導彈，其操作主要是根據自身戰機的鎖定系統，以此來追擊敵人。至於導彈失效的情況，主要是由於發射後敵人能擺脫鎖定，或者自機放棄追蹤，又或敵人已超越導彈的射程範圍之外。



MATRA 973 Unguided Rocket

中距離非導向火箭炮，每一次射擊都會發出三枝火箭；由於火箭本身結構簡單，所以重量較輕，故此每架Havoc都會大量攜帶。以連續密集發射來攻擊敵人，十分有效。



Rothbart Optics Electronic Pulse Paralyser (EPP)

可簡稱作「電子脈衝炮」，其主要設計是專門對付戰車的電子武器。首先，此炮會發射一強大的電磁束；當敵戰車被擊中後，其所有的電子儀器以及電腦裝備都會完全失效。但若錯誤擊中平民車輛的話，是會做成嚴重的傷亡。





RONDE 【róndou】～輪舞曲～

遊戲系統大剖析

© 1997 ATLUS

SRPG
MEM
製造商：ATLUS　發售日期：發售中
售價：6800日圓
SEGA SATURN

上期本誌公開了頭兩個STAGE的內容，不過在此可以告訴大家，玩過頭兩版的朋友只算接觸過此遊戲的皮毛。此話怎講？因為就這個遊戲，本誌以往只曾作過非常初步的介紹。遊戲進行下去，玩者就會逐一發現遊戲所蘊藏的新鮮事物：諸如合體、契約、封印以至隱藏角色、道具等等…今期將扼要地介紹遊戲的玩法，希望這些可幫到大家。

關於難易度選定



遊戲一開始，電腦會要求玩者選擇難易度。提醒各位，由於在遊戲途中不能變更難易度，選擇前請先考慮清楚。

NORMAL：可以在WORLD MAP和STAGE MAP的每一回合開始前SAVE。

HARD：只能在WORLD MAP中SAVE，而且打倒敵人後所獲得的金額會減半，合體時合體可能的惡魔亦付加了限制。

關於STATUS WINDOW的顏色

STATUS WINDOW的顏色表示了部隊的立場，藍色代表站於玩者那方、紅色是敵軍那方、黃色中立、綠色我方援軍、紫色乃第三勢力。不同立場的部隊所能攻擊的對手亦各有分別。





何時GAME OVER

除惡魔部隊外，所有任何一個PLAYER UNIT（包括戰犬JOKER）被擊倒都算GAME OVER。另外就算援軍（綠色STATUS WINDOW）被擊倒亦會GAME OVER，而且不能完成指定的勝利條件也會GAME OVER。雖然我方的惡魔部隊就算被擊倒也不會GAME OVER，但是該部隊將會永久失去，相當可惜。

處理惡魔的例子

CONTACT（契約）

人類與惡魔達成契約的話，這人便可使用該惡魔的特定魔法。能達成契約的人叫CONDUCTER，每位CONDUCTER都有特殊的物品操縱惡魔，譬如電腦、塔羅牌、十字架等等，而可以達成契約的惡魔亦有種族上的限制。因着CONDUCTER的RANK UP，每人最多可跟三隻惡魔達成契約。

已達成契約的惡魔在名字前有個C的符號。

UNIT

當仲魔（已被招攬入隊的惡魔）的忠誠度達五十或以上，就可以讓牠變成UNIT獨立化。牠可以從出擊配置畫面參戰、從戰鬥中為自己上升LEVEL與RANK、可以裝備武器和防具並且使用魔法和ARCANA。要令忠誠度UP的方法如下：首先要跟牠達成契約，然後使用牠所賦予的魔法，只要使出的魔法能達成予期的效果，惡魔的忠誠度就會上升，而且召喚牠們上陣也可令牠的忠誠度有所提升。最後讓牠與精靈族合體也是令忠誠度UP的手段。

變成UNIT的惡魔在名字前有個U的符號。

STOCK



STOCK是令已變成UNIT之惡魔初期化的做法。由於UNIT是不能被封印或契約的，如要實行這些指令必須先STOCK了牠。

STOCK了的惡魔在名字前有個S的符號。

SUMMON

已達成契約的惡魔，可在版圖中召喚作戰。召喚出來的惡魔在攻擊完結的同時，就會返回人類部隊的地方。

REMIX



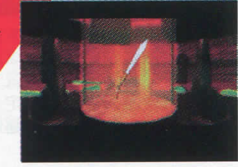
亦即合體，分二身合體和三身合體兩類，通常後者會比較容易造出強力的仲魔。（REMIX STATION指令）

ABSORB

當希望要有某隻惡魔繼承另一隻惡魔的ARCANA時，就可以使用「吸收」指令。這樣，身為繼承者的惡魔會留下來，但是被吸收的那方卻會消滅掉。用此方法，一隻惡魔就可以同時擁有多種ARCANA。（REMIX STATION指令）

INJECT

將仲魔封印入指定的道具中（例如武器、防具），製成更強力的用品。被封印了的惡魔會被從此消滅，封印了的武器、防具幾乎都有回數限制（即道具名字後的數字）。使用回數變成零的話，該物就會被打回原形。值得一提的是，即使使用回數仍未變成零，其他仲魔都可以封印入這件武器中，在此情況下，它會優先取得之後被封印了的惡魔之特性。（REMIX STATION指令）





狀態畫面的説明

種族(しゅぞく)
忠誠度(ちゅうせいど)
移動TYPE(いどうタイプ)：分大空(おおぞらタイプ，移動時曉飛)、浮遊(ふゆうタイプ，移動待機中都曉飛)、大地(だいちタイプ，陸上移動型)三類
移動力(いどうりょく)：部隊的最大移動力數，以平地為基準，就地形而有所變化
裝備TYPE(そうびタイプ)：顯示該種族能裝備的道具
武器：分以下類型
劍—斬
斧—斬
爪—突
槍—突
杖—毆
鞭—毆
銃—斬
弓—突
投槍—突
回力標—毆
防具：分袍、斗篷、羽衣、鎧甲、護身符、胸盔、DRESS、SUIT、MAIL九類。
ACCESSORY：分頭部、頸部、腕部和專用ACCESSORY幾類，每個部隊只能同時裝備一種ACCESSORY。
射程(しゃてい)：顯示武器的攻擊射程，版圖的高低差對射程會有所影響…

武器　影響的射程
劍、斧、爪、槍、杖、鞭　上下二段差攻擊可能
銃　上下三段差攻擊可能
弓、投槍、回力標　對上四段差攻擊可能，對下無限制

簡寫對照

コンディション：CONDITION
EXP：經驗值
TRN：TRAINING POINT
LV：LEVEL
RNK：RANK(與ARCANA的使用回數、MAG、移動力和惡魔契約數有關)
HP：現時HIT POINT和最大HIT POINT
MP：現時MAGIC POINT和最大MAGIC POINT
AP：攻擊力
DP：防禦力
MD：魔法防禦力
MAG：所持MAGNETITE，在此指惡魔的生體能源
デビル：契約中的惡魔

參數項説明

參數	影響的數值
VITALITY(體力)	MAX HP／防禦力
MAGIC(魔法力)	魔法攻擊力
STRENGTH(腕力)	攻擊力
INTELLIGENCE(智力)	MAX MP／魔法防禦力
AGILITY(敏捷性)	命中率／回避率
LUCK(運)	命中率／回避率／會話內容／會心一擊出現率

關於DAMAGE CONTROL和魔法耐性

S：所受的損害會減去75%
A：所受的損害會減去50%
B：所受的損害會減去25%
C：所受的損害不變
D：所受的損害會增加25%
E：所受的損害會增加50%
H：吸收所受的損害，令HP回復(魔法耐性專用)

ICON



■斬
■突



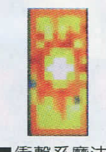
■毆



■炎系魔法、ARCANA

■冰系魔法、ARCANA

■雷系魔法、ARCANA



■衝擊系魔法、ARCANA



■精神系(混亂、封印、封魔、天罰)



■神經系(石化、麻痺、金縛、毒、咒縛、睡眠)

關於部隊的CONDITION

CONDITION	移動	攻擊	魔法	ARCANA	ITEM	召喚	反擊	自然治癒	回復手段	備考
	部隊的行動									
健康(NORMAL)	○	○	○	○	○	○	○	—	—	
睡眠(SLEEP)	×	×	×	×	×	×	×	三回合／被攻擊	魔法／道具	
咒縛(STOP)	×	○	○	○	○	○	○	三回合	魔法／道具	
混亂(PANIC)	×	×	×	×	×	×	○	三回合	魔法／道具	
石化(STONE)	×	×	×	×	×	×	×	×	魔法／道具	過版時死亡判定
麻痺(PARALYSIS)	×	×	×	×	×	×	×	三回合	魔法／道具	
金縛(BIND)	×	×	×	×	×	×	×	三回合	魔法／道具	
天罰(てんばつ)	○	○	×	×	○	○	○	三回合	魔法／道具	
封魔(CLOSE)	○	○	×	○	○	○	○	三回合	魔法／道具	
封印(SEAL)	○	○	○	×	○	×	○	三回合	魔法／道具	
毒(POISON)	○	○	○	○	○	○	○	×	魔法／道具	每回合減HP的10%

關於ITEM

ITEM有分個人擁有和全隊共用的後備道具，兩者可在處於WORLD MAP時互換。

MAG的補給(CHARGE)

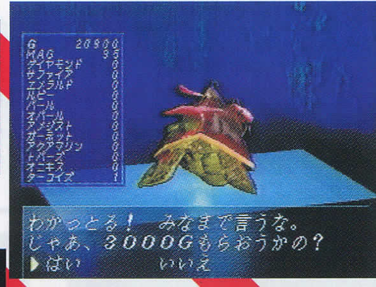
每隻仲魔都有MAG持有量的上限和移動時MAG的消耗量，當MAG耗盡時該惡魔是不能再於版圖上移動。為免此情況發生，玩家除了要不時留意仲魔的MAG量外，過版時亦應為每一隻仲魔補滿MAG(如果有的話)。

整理(SORT)

實行整理的話，電腦會依如下的次序自動為指定的角色排列道具：武器→防具→ACCESSORY→參數變化道具→回復道具→寶石→其他



■梅奧士帶？無限？輪迴？



■一個很正的會話畫面



■音樂盒上的圓舞曲



J-LEAGUE ELEVEN BEAT 1997

CUTE 版足球賽

玩得太多操控複雜，強調真實感的的足球GAME，不如就反璞歸真，試試可愛型的足球GAME，相信《J-LEAGUE ELEVEN BEAT 1997》會令你樂不可支的開懷半天。事不宜遲，快快開場踢波啦！











各項賽事

會有一般的單場賽事(最多可4人對戰)、J-LEAGUE、原創的聯賽模式(自創聯賽名稱及運作方式)、錦標賽、十二碼PK戰及足球明星賽。更可自創球隊，由隊名、隊徽、球衣甚至到吉祥物，都由你自由選擇，認真夠多元化。





真實球員

在《J-LEAGUE ELEVEN BEAT 1997》遊戲內所有球員名字冇花冇假，全都是真實名字，這也是J-LEAGUE足球遊戲的必定元素。而球員資料都是以J-LEAGUE最新球季的公布作準，連瑠偉、阿魯仙杜歸隊「川崎」亦有記錄在案，實在夠UP-DATE。



操作方式

在球員的操控上是有兩種不同模式，分別為「EASY TYPE簡易版」(イージータイプ)及「MASTER TYPE專業版」(マスタータイプ)。最基本的操作方法可參考控制模式選擇的介紹，但要齊全資料看下面的「操作一覽」就一清二楚了。



操作一覽（簡易版）

球在我方～進攻篇

「A」	射球、解圍(我方陣內)
「B」	傳球、大腳傳中(敵陣底線)
「C↑」、「C→」	作戰變更
「C←」	踢出拋物線過頭波「笠」過敵方的球員
「C↓」	用地波傳向隊友附近位置
「START」	暫停、球員調配
「A」＋「B」	跳躍
「Z」＋「R」	假動作

球在敵方～守備篇

「A」	與敵方肩並肩時，將他撞開
「B」	鏟球、從敵方腳下奪球
「C↑」、「C→」	作戰變更
「START」	暫停、球員調配
「A」＋「B」	跳躍
「Z」＋「R」	假動作

球不在任何一方腳下～爭奪篇

「A」	直接射門、窩利淩空抽射、倒掛金勾
「B」	插水式頂頭鎚
「C↑」、「C→」	作戰變更
「START」	暫停、球員調配
「A」＋「B」	跳躍
跳躍中＋「B」	淩空射球、頂頭鎚
「Z」＋「R」	假動作









新GAME

文：米奇

銀河公主傳說 3 LINGHTNING ANGEL



SLG	生產商：HUDSON SOFT	價格：5800日圓
MEM	容量：CD-ROM	預定發售日：12月4日

SEGA SATURN

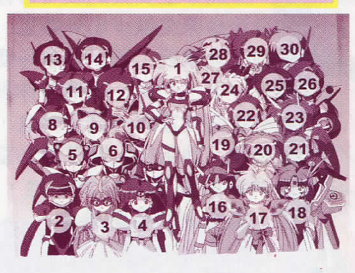
光之軍勢總員集合！！

《YUNA》自1992年推出以來，合共推出過四隻遊戲和兩輯OVA，優奈的盟友包括暗黑公主十三人眾、惠璃香7和光之陣合計達三十人之譜，所以今次《YUNA 3》以SLG形式推出，優奈的光明戰隊陣容便十分鼎盛，而在遊戲當中，玩者最多可以從這三十人大軍中揀選八人出戰。

假如你過去對《銀河公主傳說》不太了解的話，讓米奇先在這裏為大家介紹一下光之軍勢的三十位戰士。

表例：

1.名字
　出身／初登場作品



1.神樂坂優奈
光之救世主／《YUNA》

2.一條院美沙樹（茜妮）
銀河聯合評議會安全保障理事局／OVA《哀傷的茜妮》

3.幪面公主保莉蓮娜（莉雅／莉雅巴度・福・洛艾斯丹）
闇之女王親衛隊／《YUNA》

4.尤莉・歌拔
永遠公主號安全裝置／《YUNA 2》

5.大海的瑪莉娜
光之陣／《YUNA》

6.大地的芝娜
光之陣／《YUNA》

7.天空的艾莉娜
光之陣／《YUNA》

8.六本木之舞（大德寺舞）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

9.沉靜的詩織（神宮寺詩織）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

10.古代文明的留迪亞（留迪亞・菲爾特・露爾斯・邁尼雅絲III世）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

11.中國的麗美（紅麗美）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

12.高貴的沙雪華（綾小路沙雪華）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

13.教養的艾美莉（艾美莉亞・費雅賽特）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

14.茶道的佳華（茶惠原佳華）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

15.花之麻里（勅使瓦麻里）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

16.鬥魂之麻美（星山麻美）
惠璃香7／《YUNA 2》

17.銀幕的美紀（白鳥美紀）
惠璃香7／《YUNA 2》

18.香坂惠璃香
香坂財團／《YUNA 2》

19.射手留依（留依・瑪利亞・馬士）
惠璃香7／《YUNA 2》

20.疾風的亞子（緋川亞子）
惠璃香7／《YUNA 2》

21.閃光的真子（緋川真子）
惠璃香7／《YUNA 2》

22.冰之綠（佐佐木綠）
惠璃香7／《YUNA 2》

23.高速瀨里加（拳母瀨里加）
惠璃香7／《YUNA 2》

24.幻影公主
永遠公主號的電腦／《YUNA 2》

25.女王之露美娜愛芙（露美娜愛芙・多・古洛索斯基）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

26.小提琴之亞莉芙薛娜（亞莉芙薛娜・米哈洛哥夫）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

27.智慧的艾露娜
光之陣／《YUNA》

28.搖滾的姬（綾川姬子）
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

29.水野葉子
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

30.弓岡楓
暗黑公主十三人眾／《YUNA》

Sentimental Graffiti

センチメンタル グラフティ

美少女寫真館

插圖：甲斐智久

第九章 綾崎若菜

身高：165CM
三圍：84、57、85CM
出生日：9月16日
星座：處女座
血型：A型
現居地：京都府京都市

就讀學校：私立紫雲女子高校
所屬學部：弓道部
特別技能：急救
擅長科目：日本史、數學、物理
兼職：無（祖父嚴格禁止）







喜歡的事物：喝茶、古董、遊覽寺廟、看歌舞伎表演
討厭／害怕的事物：爭執、黑暗和密閉的地方
形象顏色：紫色
興趣：喝茶、遊覽寺廟



值得懷念的物件

收藏在綾崎家中儲物室的一個音樂盒



性格特徵

傳統的日本女性，言談舉止都溫雯大方，雖然有時看起來慢條斯理，但那只是她做事冷靜的表現。綾崎家在京都以製作梳子著名，很受歌舞伎演員的歡迎，所以家風也一直保持傳統。祖父的管教非常嚴格，很少讓她去遊玩，所以她愛看關於冒險的書籍，嚮往一下到外面去遊歷。一直不喜歡爭鬥的綾崎之所以加入弓道部，可以說是反影出她心裏對某方面的素求。



邂逅經過

剛升上小學六年級，你便搬到京都去。身為學生委員的綾崎帶你參觀學校，你發現她原來很少出外遊玩，同學也因此跟她不太親近，所以你有時便擅自帶她去遊玩一下。一次，綾崎帶你到她家去找尋收藏在儲物室的一個音樂盒，但給她的祖父發現，她給祖父關在儲物室裏。那夜，你偷偷的去探望怕黑的她，做飯糰給她吃，還找到那個音樂盒。





STAR SWEEP

人玩你．你玩人．玩到一「舊」雲

PUZZLE遊戲的種類實在非常多，不過，大都離不開以前《俄羅斯方塊》和《COLUMES》的影子，然而，這些年來，PUZ遊戲已有了一定的改變，以下介紹的《STAR SWEEP》便是一個好例子。

PUZ　製造商：AXELA　售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
2P　MEM　PlayStation

© 1997 AXELA



鐘意點放就點放

為何說《STAR SWEEP》是一有所改變的PUZ遊戲呢？只要大家一玩過這遊戲之後，便會和筆者有着一樣的想法，原因是《STAR SWEEP》的遊戲方法，首先，在遊戲的版圖之中，玩者是可非常「隨意」的將方塊放進去，只要是同色和星星相接便可以將方塊消去，理論上，玩者是可以非常自由的令到方塊移動到任何位置，橫又得，直又得。

雖然在遊戲之中玩者可以「為所欲為」，不過，如果要戰勝對手便一要好好的掌握一些的技巧，例如是和《PUYOPUYO》一樣的連鎖攻擊。





遊戲玩到一「舊」雲

在遊戲之中有6個模式，首是「ONE PLAY MODE」，其次便是「STORY MODE」、「2人對戰MODE」和「ATTACK MODE」，最後兩個「OMAKE 1 MODE」和「OMAKE 2 MODE」則是要玩者在遊戲之中分儲足100和2000顆星星才可以打開的（大家可以留意在遊戲進行時左下方）。

其實模式雖不同，不過遊戲方法也是一樣，例如在「STORY MODE」之中，玩者是要由山腳打到上山頂，然後還要打上太空船……遊戲之中玩者是要不斷的將方塊消去，不過，當敵人向玩者攻擊之時，玩者便會發覺一些「雲」的出現，這些便是敵人的攻擊了，要消去這些「雲」並非難事，玩者只要將方塊拼在雲的旁邊，然後將方塊消去，這樣便會令雲也一同消去，只要是方塊點到的雲，也會一同消去，數量不限。

遊戲的取勝之道

在文初曾說過玩者要熟習一下「連鎖」的玩法，WHY？理由非常簡單，因為這就玩者向對手還擊的唯一方法，對手會向玩者發出「雲」，同樣地，玩者也可以向對手還以顏色，玩者如果可以做出多一些的連鎖，又或者做出大數目的連鎖，同樣可以給對手非常沉重的打擊，因為如果雲的數目不斷增加，能夠將它們消去的機會便會越低，而且亦不能在短時間之內做到，這種做法便是遊戲的致勝之道。





精美的插畫

大家不要以為PUZ遊戲便是「堆堆砌砌」的遊戲那麼簡單，其實在這《STAR SWEEP》之中，各人物的插畫也是繪畫得相當的精美，大家不妨在這裏欣賞一下。





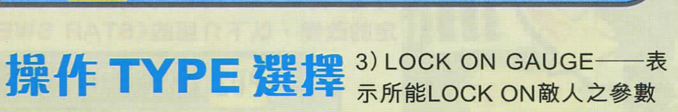


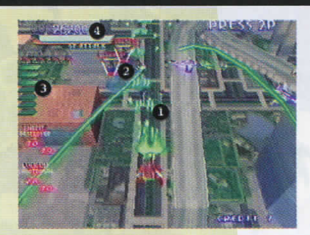




「RAY STORM」終於在SEGASATURN上登場！







操作TYPE選擇

「MANUAL設定」

對敵等LOCK ON，能隨心所欲控制時間發射LASER

方向掣	機體之移動
A/ C掣	SHOT
B掣	LOCK ON LASER
X/ Y/ Z/ A+B/ B+C掣	SPECIAL ATTACK
START掣	遊戲開始、暫停

「AUTO設定」

對敵等LOCK ON，在SHOT途中自動發射LASER

方向掣	機體之移動
A/ C掣	SHOT＋LOCK ON LASER
B/ X/ Y/ Z掣	SPECIAL ATTACK
START掣	遊戲開始、暫停

MODE SELECT畫面操作

方向掣	模式等選擇
A/ C/ START掣	決定選擇之項目
B掣	回到標題畫面

HYPER LASER

HYPER LASER是將LOCK ON集中一點的LASER攻擊，攻擊力強大，SCORE倍率為標準之64倍



■R-GRAY 1的HYPER LASER能引起大爆發波及周圍



■R-GRAY 2的HYPER LASER是以黑洞狀爆發攻擊

SPECIAL ATTACK

在畫面內以擴散範圍爆發對敵作最大之攻擊，亦是機體無敵緊急迴避之特殊攻擊



遊戲畫面

1) SIGHT——固定於機體前方，能將空中、地上，以及水中等敵人重覆LOCK ON

2) LOCK ON LASER——SIGHT LOCK敵人後所發射的LASER，會因機體不同而有異

3) LOCK ON GAUGE——表示所能LOCK ON敵人之參數

4) SPECIAL ATTACK GAUGE——隨着LOCK ON LASER擊墮敵人而提昇，當儲滿GAUGE後便能使用SPECIAL ATTACK

機體選擇「R-GRAY」

R-GRAY 1

SHOT與LOCK ON LASER攻擊平衡度高，適合初學者使用之機體。

SHOT：POWER UP後會進化成扇形擴散，能作七階段提昇。

LOCK ON LASER：開始時固有五個，POWER UP後能增至八個。而LASER會令自機速度下降，所以當LOCK ON TARGET後便要作快速狙擊。

R-GRAY 0

R-GRAY系的試作機，實戰中初次登場，因而並未裝備SPECIAL ATTACK和HYPER LASER，SCORE的最高倍率能有512倍之高，是狙擊最高分數的最上級者機體。

SHOT：POWER UP後會進化成橫幅擴散，能作七階段提昇。

LOCK ON LASER：與R-GRAY 1 TYPE相同。

R-GRAY 2

SHOT是前方強力的LASER類型，最多能同時作十六個LOCK ON，上級者使用之機體，而SCORE的最高倍率為256倍。

SHOT：能作七段階POWER UP

LOCK ON LASER：開始時固有八個，POWER UP後能增至十六個。而LASER會令自機速度上昇，LOCK ON TARGET後以一次LASER作順序攻擊，發射後亦能追加LOCK ON，但畫面外出的次攻擊則不能。



POWER UP ITEM

破壞特定的敵人後，有四種不同種類的ITEM出現：

SHOT系POWER UP

POWER UP．紅
取得3個能使SHOT作一階段提昇



SUPER POWER UP．黃
取得1個能使SHOT作一階段提昇



LASER系POWER UP

POWER UP．綠
取得1個能使LOCK ON數增加



特殊POWER UP

FULL POWER UP．藍
取得1個能使SHOT和LASER作最強POWER UP





ARCANA STRIKES

本格卡牌戰鬥遊戲

© TAKARA CO., LTD. 1997 © RED 1997

ETC MEM

製造商：TAKARA　售價：6800日圓
發售日期：12月11日發售予定

SEGA SATURN

《ARCANA STRIKES》號稱是SATURN用的第一隻戰略式卡牌遊戲，簡而言之就是將受歡迎的「MAGIC The Gathering」和「POCKET MONSTER CARD GAME」等卡牌遊戲之魅力在SATURN上重現。卡牌總數達三百種，並非單純只為過關而是追求搜集卡牌之道。成長、育成、配砌，各種系統都能讓玩者覺得這是一個原汁原味，新鮮的遊戲。

故事背景

少年呆望天空，呆望高飛的鳥兒，變化萬千的雲彩。和平常一樣，這天他又到市場閒逛。當他決定要回去的時候，有一位老婆婆在他面前出現。他望向老婆婆的顏面，但是多重披紗和獨特的氣氛令他根本無可能認清她的面貌。她被少年一雙美麗的眼睛所吸引，然後，她送了一套古老的塔羅紙給少年。

「知道嗎？這套卡牌中存在着各種各樣的神祇…活生生的」

「來吧，傾聽卡牌的聲音，這樣神就會聽見你的心願…」

「最重要的是信念，一顆向前凝望的心…」

說了這番話之後，老婆婆如夢似幻的消失。留下來的只有一副塔羅紙牌。

滿月的這一個夜晚，少年一張一張的審視那套紙牌。卡片中描繪了各式人物，既美麗又神秘。他開始回想起老婆婆白天時對他說過的話。他用心傾聽，卡牌卻對他毫不理睬。最後一張，是一張完全空白的卡片。覺得不可思議的少年想過老婆婆最後說過的話。他一動不動的凝視住那張白紙卡…不可思議的事終於發生…那看似平凡的卡片徐徐發出光芒，這種令人目眩的光使少年漸漸失去意識。

他已經被引導到卡之世界「ARCANA」。

遊戲的內容

利用RPG的形式，主角會在六個國家中搜集卡牌，應付戰鬥。這種卡牌戰鬥就是《ARCANA STRIKES》的最大賣點。最初玩者所持的卡牌就是從塔之守衛TIIAV處取得的四枚「MIGHT CARD」和最初已有的ARCANA CARD，「車輪」卡。卡牌的搜集方法有下列幾種：

1 在各國的迷宮中跟怪物戰鬥而取得
2 在各地的市鎮、村落購買
3 解決事件時或事件中必須的卡牌

什麼是 ARCANA WORLD？

這是個超美麗的幻想世界。一直被ARCANA CARD所守護着，由六個國家及中央巨柱所構成，每個國家都有其相異的文化。昔日據說是同屬一塊大陸，現在殘留的只算是個傳說罷了。

AQUA（水之國：水之屬性）

ARCANA CARD「大河」所守護之國。
源於大小浮遊大陸上不絕的流水，美麗清新的聖地。

GRAN（地之國：土之屬性）

ARCANA CARD「岩山」所守護之國。
奇峰與岩山屹立交錯的險峻之地。

AIR（風之國：風之屬性）

ARCANA CARD「西風」所守護之國。

繁茂的樹海和巨大的林木是風之國的標記，充滿朝氣的場所。

FULY（火之國：火之屬性）

ARCANA CARD「野火」所守護之國。
砂漠之國，國之邊界圍着熾熱的烈火

YIN（闇之國：闇之屬性）

ARCANA CARD「賢者」所守護之國。

被黑暗所包圍，全國籠罩住神秘的異樣氣氛。

GIA（雷之國：雷之屬性）

ARCANA CARD「戰車」所守護之國。

薄薄的煙霧由街道中升起，機械運轉的聲音是機械之國的特徵。

SOL（天之柱：超越之屬性）

巨大之柱聳立於世界的中央。其表面刻有文字式樣的符號，發放漆黑光芒的謎之柱。最上層據說擺放了立於世界頂點的卡牌「超越」。

遊戲之目的

玩者成為降臨於「ARCANA」世界的主角，周遊於「ARCANA WORLD」的六個國家之間。解開各國接踵而來的謎題，解放散落於世上，被稱為ARCANA CARD的二十二枚卡牌，令世界回復和平就是遊戲之目的。



■三張風屬性卡牌發放的威力



■雷之一擊



■治療系的卡牌











SATURN BOMBER MAN FIGHT!!

導入了HP制和3D化的炸彈人新作！

這個於SS上登場的炸彈人新作，將和以往同系列作品有很大的不同。其一就是立體化的場景，增加了高低差，跳過爆風等動作；其次就是以HP制取代以往「一下死」的玩法，令戰術更多變，樂趣更多！

ACT　製造商：HUDSON　發售日：12月11日
容量：CD-ROM　售價：5800日圓
MEM　MPLY　SEGA SATURN

三大模式！

SURVIVAL MODE

生存模式，和隨機出現的電腦角色作1對1的決戰，看看你能在沒有HP回復的狀態下能戰勝多少名對手。若能達到一定數目便可看到隱藏的CG圖像

STORY MODE

故事模式，每個角色都有獨自的故事，過版時還有對話畫面。

BATTLE MODE

四人對戰模式。新增了「PRESSURE爆彈」和「MINI BOMB」兩個系統，前者是在剩餘時間只剩1分鐘時，上空會有大量炸彈投下（轟炸？）；後者則是玩者角色會縮小。



炸彈的破壞力有三段！

由於實行HP制，從今以後不會因一時的失誤而敗陣，反過來說也非得給予對手好幾回的攻擊不可，因此，炸彈的威力也分成了普通、十倍爆、超十倍爆三段，不過要達到最高級，強力的ITEM是必須的！




■普通的「星星之火」……



■「十倍爆」已這樣，那「超十倍爆」會……？

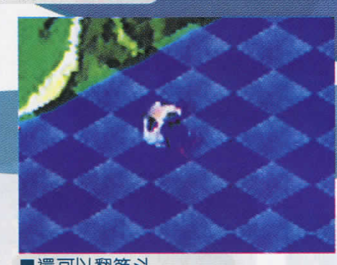
炸彈人的動作有六種！

在立體世界中，角色的行動增至六種，包括可以進行跳躍和翻筋斗等等。而以前沒有ITEM便無法使用的「爆彈投」和「爆彈蹴」等，現在則成了基本技。此外還可以將炸彈「層層疊」來增加威力！

■可以騎在別人身上？！



■也可以跑（DASH）！



■還可以翻筋斗

新增的「？」ITEM效果有十種！



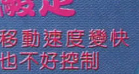
火力MAX
讓炸彈的火力增至最大的好東西



駿足
移動速度變快，但也不好控制



橫連爆
將現在可用的炸彈於面向方向以直線一次過全放出來



REVERSE
上下左右的操作相反



直連爆
將現在可用的炸彈疊起成塔狀一次過全放出來



小火
讓炸彈的火力降至最小的壞東西



超十倍爆
可發揮超十倍爆的效果



木屐
移動速度變慢



心急炸彈
剛放下便爆炸的炸彈





不能跳躍
也就是不能進行跳躍（……）



鬥神傳CARD QUEST

這次是卡片大戰？

TAB 製造商：TAKARA 發售日：1998年1月（預定）
容量：CD-ROM 售價：5800日圓 記憶：BLOCK數未定
MPLY MEM PlayStation


■戰鬥畫面


■四人卡牌大戰！

持有"SOUL CARD"者，將獲得卡片擁有的力量……
持有"SOUL CARD"者，能自由控制卡片擁有的力量……

在修行途中的EIJI突然受到神秘人的襲擊，從他手上的卡片中，可感覺到和EIJI相同的「氣」……

在受到神秘人的攻擊後，EIJI醒覺到自己的力量被「複製」了！

這些複製了和鬥神大武會有關人等的卡片，令世界捲入混亂的旋渦中；為回收這些卡片和消除引起的混亂，EIJI等人和拍擋（＝玩者）的旅程隨即展開……


■Q版的SOFIA


■得到必殺技卡了！

卡片數量有300張以上！

在遊戲中出現的SOUL CARD有必殺技卡240張以上，加上描繪了以往場景的STAGE CARD和人物卡，總數超過300款！可透過PlayStation的記憶系統和朋友間互相交換，或是在遊戲中奪取；而在集圖冊模式中除了可欣賞到卡片外，更可聽到卡上的聲音信息；若能得到特定的卡片，更可看到ことぶきつかさ先生的隱藏插畫！其中有全畫面的插畫，也有的是附有聲音信息的！

遊戲的進行和目的

這次《鬥神傳CARD QUEST》以類似《人生GAME》的桌上遊戲方式進行，在3D棋盤上輪流轉動輪盤，依點數前進，棋盤上有各式各樣的劇情和事件（EVENT），依玩者的選擇而對能力值和持有的卡片有所影響，其中有好也有壞。卡牌戰鬥（CARD BATTLE）會在2人停在同一格時，或是有任何一名玩者到達終點時發生；而當有玩者到達終點時，其餘玩者亦會被強制移動。先到終點的和接近終點的人會較有利，不過「包尾」也不用擔心必敗無疑，因「包尾」的和首位同樣可使用「一發必殺技」，隨時可以一發逆轉的！最後，會根據戰鬥結束時各玩者手上持有的卡片和能力值，換算成分數計算出排名和勝利者。

多元化的遊戲！

除了「會津洞窟」、「NEW YORK」和「復活島」等七個版圖外，還有特定條件下出現的隱藏版面！而除了這可供1至4人同時參與的故事模式外，尚有只玩卡牌戰鬥的對戰模式，交換卡牌，集圖冊等等。

MUILT ENDING！

在遊戲結束時，除了總合分數外，還會視玩者和使用角色間的「親愛度」而出現不同的聲音信息和完結畫面，此外依狀況的不同「獎品」也有別，以集齊全部卡牌為目標而奮戰吧！

鬥神傳人物大集合！

除了玩者可選用的八位主角外，在《鬥神傳》系列中登場的其他角色亦會在EVENT劇情中出現，總數達40人以上！此外在故事模式中還會有一名原創角色「謎之美少女SEENE」出現！

■3D的棋盤和角色（樣子有點可怕……）

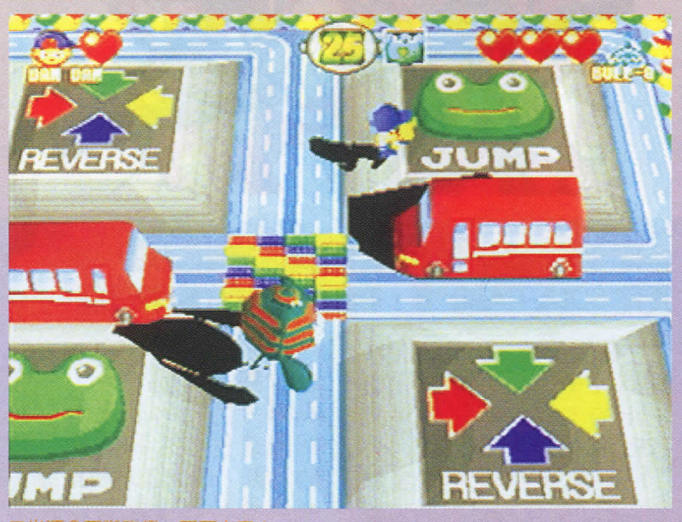

■精美的「集圖冊」

DAMDAM STOMPLAND

「踐」影幻像？

※全部為開發中畫面




■光源會不斷改變，不要大意！

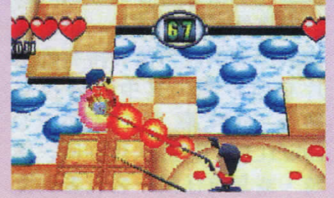
在58期曾為大家粗略地介紹過這個遊戲，現再送上這個遊戲的最新資料！遊戲分為STORY MODE 故事模式和VS MODE 對戰模式，在故事模式中玩者可在7名……不對，是4人+2隻+1部……角色中選出一人進行遊戲，而每位角色都各自有自己的背景和故事。而對戰模式則可供多人同時進行，以踐踏其他角色的影子，將其體力降至零來取得勝利。規則雖然簡單，但變化多端的動作，各有特色的版面和生動的人物令這遊戲充滿難以言喻的樂趣！





活用版面特性！

遊戲全部共有十個版面，其中的地形和機關都不盡相同，各有特色。如何靈活運用版面的特性，使用合適的戰術是取勝的關鍵！例如在這版中會有兩部巴士走動，這時便需注意其行走路線，以免被對手利用來「避難」，小心！


FIRE！
■NANBU的必殺技！


愛心攻擊！
■山田小姐的必殺技，會令人在一定時間內無法移動

必殺技！

每名角色都擁有獨自的必殺技，雖然在每場比賽中只能使用一次而已，但若能在適當的時間和地點使用便能穩操勝券。在這次就先為大家介紹槍手NANBU和山田小姐的必殺技畫面吧！


■分成四個區域，還有兩部巴士走來走去



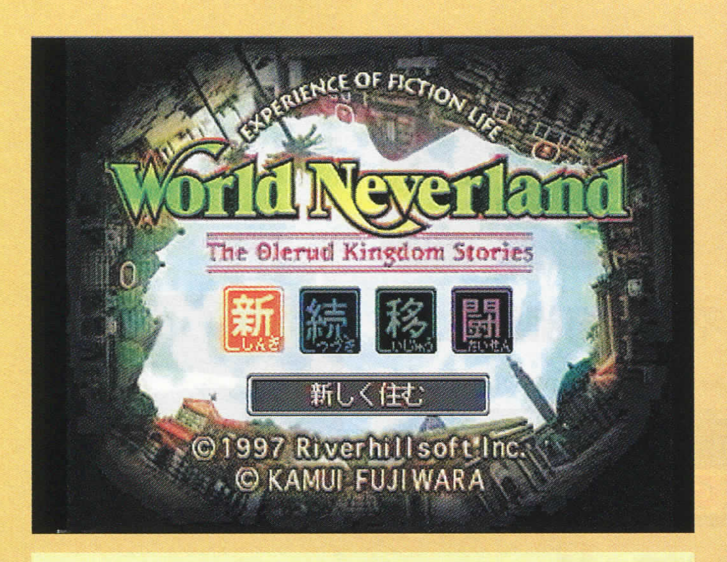
奪取寶箱！

當比賽到中段時，在版面上會隨機地有寶箱出現，走近開啟的話就能獲得ITEM；其中有各式各樣輔助戰鬥的道具ITEM，也會有回復體力（心）的物品出現，所以務必要奪取到手喔！


■自己拿不到也不要讓對手得到！



WORLD NEVERLAND
歡迎移民到 Olerud王國……



SLG　製造商：RIVERHILLSOFT　售價：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：10 BLOCK
MEM　PlayStation

有沒有想過到一個沒有戰禍，而又充滿歐洲中世情調的國家中生活？以上的絕非幻想，而是這隻新類型SLG的內容。在這遊戲中玩者是一名移居到Olerud王國，在這個靜土上開始新生活的居民；在這裹你可以爭取在劍術、格鬥術或魔術等方面的成就，而作為「模擬生活」，和王國中其他住民相處，甚至相愛、結婚以至生兒育女也是理所當然的事……和王國內約一百名的「模擬居民」的生活就由玩者們自行領會吧！現僅送上部份有用的資料予各位。





操作方法

方向鍵	角色或游標的移動
SELECT	開啟選單（MENU）
□掣	使用或放置物品（ITEM）
△掣	叫喚身邊的人
○掣	決定、看、談話、飲食等動作
×掣	取消、舉起、訓練、捨棄道具
L1掣	開或關人名顯示
R1掣	和方向鍵配合可以跑（DASH），但會疲勞
R2掣	顯示輔助說明（ONE POINT HELP）

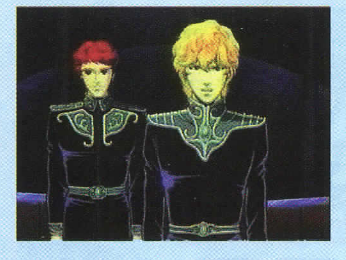
道具表 ITEM LIST

名稱	買價	賣價	食物類	說明
堤亞果實（チアの実）	100	50	○	增加速度スピード的經驗值
KAIMI（カイミー）	100	50	○	增加體力スタミナ的經驗值
NEESEI（ニッシイ）	100	50	○	增加精神力スピリッド的經驗值
伊姆的根（イムの根）	1000	500	○	速度、體力、精神力同時有訓練效果，壓力ストレス完全回復
伊姆的花（イムの花）	300	150	○	速度、體力、精神力同時有訓練效果
海貝卵（海カイの卵）	—	0	○	延年益壽，增加受孕率
木劍	10	5	—	若孩子在學校時持有，積極性＋ 優しさ－
教科書	10	5	—	若孩子在學校時持有，積極性＋ 優しさ－
星之碎片（星のかけら）	10	5	—	若孩子在學校時持有，積極性＋ 優しさ－
伊姆茶（イム茶）	100	50	○	壓力回復一半
龍酒	200	100	○	壓力完全回復
セシルの香り	3000	1500	—	吸引異性用
心之友	1000	500	—	在比賽時持有，速度、體力、精神力的LEVEL＋
西西莉亞的水滴（セシリアのしずく）	—	100	—	送禮用
胡姆寶石（ウィムの石）	5000	2500	—	送禮用
SPEED MASTER（スピードマスター）	400	200	○	有速度訓練的效果，壓力回復一半
MUSCLE POWER（マッスルパワー）	400	200	○	有體力訓練的效果，壓力回復一半
MIND UP（マインドアップ）	400	200	○	有精神力訓練的效果，壓力回復一半
劍士之卵	1200	600	○	有劍術訓練的效果，壓力回復一半
格鬥家之卵	1200	600	○	有格鬥訓練的效果，壓力回復一半
魔法師之卵	1200	600	○	有魔術訓練的效果，壓力回復一半
劍術指南	1600	800	○	有劍術訓練的效果
格鬥秘傳果	1600	800	○	有格鬥訓練的效果
魔術書	1600	800	○	有魔術訓練的效果
ラムサラ	10000	5000	○	速度、體力、精神力各＋10 人·ミー 優しさ－



銀河英雄傳說PLUS

宿命之戰再現！



今集和上集的分別，首先是有一個全新的CG開場畫面，以及起用了36名聲優為人物配音，而在戰爭畫面中，亦作出了一些改動。另外，今集所新加的「SCENARIO」模式中，總共有四場著名戰役讓玩者選擇參與。



常勝天才賴恩 Vs 不敗魔術師羅昆力

SLG　MEM
製造商：德間書店　售價：5800日圓
發售日：發售中
SEGA SATURN



故事模式

在玩者觀賞完一幕幕的歷史片段後，便可選擇同盟或帝國開始遊戲。至於遊戲內容基本上和上集一樣，都是以伊捷倫要塞被羅昆力奪取為起點；而當中亦同樣會出現一些事件來要求玩者選擇。


■「薔薇騎士」連隊成功入侵伊捷倫。


■伊捷倫要塞主炮－「雷神之鎚」。

■羅昆力所指揮的第十三艦隊。

「SCENARIO」模式

1：第四次狄瑪特會戰

主要考驗玩者的戰術運用，可以選擇以同盟或帝國軍出戰。

勝利條件：不論是同盟或帝國軍，在戰術單位時間到達0之前，敵軍的損害要有自軍的兩倍，否則Game Over。

2：亞斯提會戰

同樣考驗玩者的戰術手腕，惟在艦艇數目方面，會對同盟軍非常有利，所以使用帝國軍的話將會是一大挑戰。

勝利條件：不論是同盟或帝國軍，在戰術單位時間到達0之前，敵軍的損害要有自軍的兩倍，否則Game Over。

3：帝國領侵攻作戰

玩者需要在30日內完成勝利條件，遊戲背景將會是同盟軍輸得最慘烈的戰役－亞謀利星域會戰，當中選擇同盟軍的話，便會遇到前所未有的不利情況。

勝利條件(帝國軍)：在到達第30日時，帝國領土之內(除伊捷倫要塞外)不可以有任何同盟軍的艦隊存在。

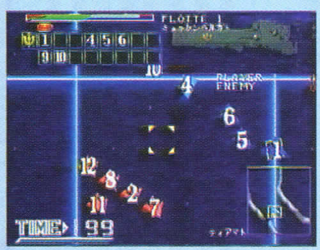
勝利條件(同盟軍)：在到達第30日時，同盟軍必須完全佔領帝國首都星域－凡爾哈拉(ヴァルハラ)，或能夠佔領12個帝國星系以上，只要達成其中一個便可勝利。

4：立布修達聯合軍之戰〔帝國〕／救國軍事會議之反亂〔同盟〕

玩者需要在150日內完成勝利條件，而不論同盟軍或帝國軍，都以鎮壓叛亂軍為目的。

勝利條件(帝國軍)：1.佔領「禿鷹之城」要塞。2.佔領亞爾提那星系(アイゼンヘルツ)和伊捷倫要塞，而及令亞爾提那星系中貴族連合軍戰鬥不能為止。

勝利條件(同盟軍)：1.破壞首都巴拉特星系(バーラト)的防衛系統－「處女神的首飾」。2.佔領巴拉特星系，而令首都的反叛軍戰鬥不能。


■敵我雙方實力相若。





■吉爾非艾斯正為好友賴恩分析戰況。


■以「逐個擊破」戰法消滅敵人。



■羅昆力己洞悉賴恩的戰略。



■同盟出現內亂，是賴恩所設計吧。



GOLDEN NUGGET

ETC 製造商：VIRGIN 記憶：1 or 2 BLOCKS

MEM PlayStation

絕不搶你身家的豪華賭場

近來由於澳門在治安方面出現問題，令很多愛好賭博活動的人士望而卻步；去Las Vegas？又似乎只有富豪才能負擔得起。《Golden Nugget》正好讓你體驗一下在Las Vegas豪賭的感覺，而絕不花你一分一毫。

模式介紹

CASINO PLAY

玩者可自由選擇遊樂的模式，其中總共會有16種不同的賭博遊戲提供玩者，不過遊戲開始時，由於玩者的資金不多，所以有一些大額賭博遊戲是不會接受玩者進入的。而玩者在進行遊戲前，是必須要到"Registration"那裡登記姓名至得。

各式各樣賭博遊戲介紹

ROULETTE

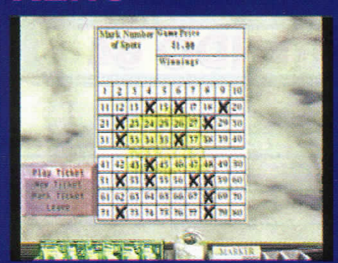


■輪盤。

BACCARAT

■百家樂。

KENO



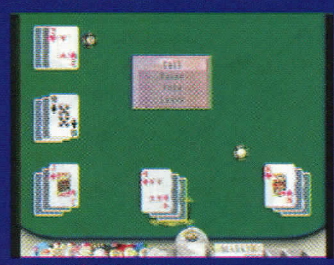
■近似香港的六合彩。

BLACKJACK



■21點。

7-CARD STUD



■"勝者為王"一鋪冷！！

PAI GOW POKER



■西方式的"排九"。

VIDEO POKER



■要有"同花順"至能賺大錢。

SLOTS



■總共有五種不同的老虎機。

CHAOS MYSTERY

這是遊戲中故事模式部份，當中講述一塊名為"Chaos Chip"的電腦晶片在Golden Nugget被人偷走，而玩者就是一位名為"Steven Killsbourg"的賭徒。而玩者的主要工作就是要協助Steven的前女友"Dr.Shelly Harkness"，追查那塊電腦晶片的下落。因為"Chaos Chip"是一塊能準確預測未來的晶片，所以任何人在賭博時若有晶片協助的話，便能戰無不勝。由於情報得悉那小偷已參加了"Invitational Poker Tournament"賭王大賽，所以玩者必須準備大量賭本才能有力參戰……。



至於"Invitational Poker Tournament"主要是分為三個部份，玩者需要有足夠的金錢才能進級到下一部份，而所需資金為：1.$50,000→2.$100,000→3.$250,000。若玩者爆機的話，所得到的巨額獎金更可在"CASINO PLAY"中繼續使用。

OPTIONS



玩者只能夠在遊戲開始前進行設定，遊戲中途是不可再設定的。Options中會有音效、電腦對手、遊戲動畫開關等設定來讓玩者調教。另外，亦有Credits一項介紹遊戲開發人員名單。

日本、美國、歐洲同時發售！



「變形金剛」自1985年初登場至今，不經不覺已過了十餘年。然而在歐美仍是歷久不衰，而其TV最新作「～BEAST WAR」更以全CG（電腦動畫）制作而備受注目；接下來更將3D動作遊戲化，登陸到PlayStation之上！


■出擊畫面，3D化後的博派領袖柯柏文！


■戰鬥畫面

任務和 ITEM

這次博派和狂派各自有五名成員登場，包括了可變形成大猩猩的博派領袖柯柏文和狂派頭目，可變成暴龍的麥加登；而任務有三十個以上，除了如一般3D動作遊戲外，更有拯救俘虜的任務！

變形金剛～BEAST WAR 各位兄弟，變形啦！

ACT / MEM

製造商：TAKANA　發售日：1998年3月（預定）
售價：5800日圓（預定）　記憶：1 BLOCK

PlayStation


■敵人都是些奇形怪狀的小卒


■變形！大猩猩！

由機械變成生物！多邊形化的 3D 變身畫面！

「變形金剛」最大特色當然是變形！這次更在3D空間中忠實再現！機械人形態的能量消耗較少，動物形態則能大幅提升跳躍力和速度，得活用這兩種形態和不同角色間的特性才能完成任務！

KILLER INSTINCT GOLD

吹氣公仔人獸大戰？

FIG / 2P

製造商：RAREWARE

NINTENDO 64

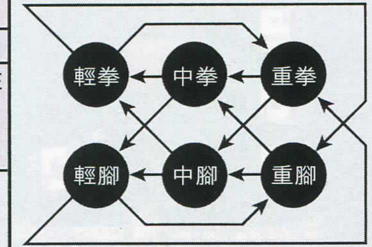
一隻典型的美版對戰動作遊戲，亦是前作《KILLER INSTINCT》的續篇。這次除了一般的ARCADE MODE外，還有隊際賽，可供八名玩者參與的淘汰賽，試招，練習和由電腦逐招教你的教學模式，喜歡美式格鬥遊戲的朋友萬勿錯過！


■教學模式


■隊際賽

操作

方向鍵／搖桿	移動、跳躍及防禦
A鍵	輕腳QK
B鍵	輕拳QP
C←鍵	中拳MP
C↓鍵	中腳MK
C↑鍵	重拳FP
C→鍵	重腳FK
START	開始／暫停
Z鍵	在PRACTICE MODE中更改顯示招式



AUTO-DOUBLE連技表

POWER DoLLS 2 特勤機甲隊2





舞台是惑星奧姆尼，玩者的使命是要指揮由合共27名美女所組成的特殊部隊「DoLLS」，完成種種艱鉅的任務。任務全部有十個，並非單單收拾敵人就算，而是進行特殊的破壞活動和潛入工作，要完成任務事先必須要有完美的作戰計劃。

遊戲系統

系統基本上是使用敵我雙方交互行動的回合制。開始執行任務時首先是確認任務的內容，然後制定作戰方案。這就是決定作戰的展開時刻和侵攻路線、編成部隊和POWER LOADER的搭載兵器，以上的項目均可由玩者自由選定。但是若稍有差錯的話，是很有可能在數回合內全滅的。

■MISSION BRIEFING

戰鬥兵器

《特勤機甲隊 2》的主力兵器POWER LOADER（PLD）是一種二足步行型機動兵器，有分戰鬥攻擊型、強行型和偵察型多種款式。PLD的搭載兵器則計有手持武器、肩裝備、袋裝備等，要配合作戰計劃而使用。

畫像與音效

被移植往PlayStation的《特勤機甲隊 2》，戰鬥場面採用了動畫來表示，畫像得到大幅度的加強，顯得更有迫力。遊戲起用了玉川紗己子、三石琴乃等知名聲優，總共36名登場角色全員都加上了配音。

PlayStation 版的原創要素

PlayStation版加入了戰鬥兵器、搭載武器和角色的資料庫，收錄了各兵器、武器的能力值是當然的事，就連武器畫像都用了多邊形來描繪。角色的資料庫則包含了遊戲角色和聲優本身的自我介紹。

初回限定版的贈禮

初回限定版的贈禮是特製掛毯，分A，B TYPE兩種設計。



■MISSION COMPLETE，恭喜恭喜

AERO GAUGE



RAC　MEM

製造商：ASCII　發售日：97年發售預定
售價：未定　容量：64M

NINTENDO 64

《AERO GAUGE》是ASCII為NINTENDO 64製作的第一隻遊戲，是一款以近未來為背景URBAN RACING作品。當中的賽車極盡科幻之能事，並非單純在路面上行駛，而會浮於空中，所以每架參賽機都像無轆的跑車，相當有型。



■令人想起香港之夜

近未來都市大競賽

遊戲概要

■MACHINE SELECTION

RACE GAME新機軸，空中行走可能：如上文所說，參賽機是「曉飛」的，所以從對手的上或下爬頭也是有可能的。另外，在高空飛翔可達成加速的效果，令時速超越四有公里，不過！要小心拱橋和隧道入口的障礙物。

ANALOG JOYSTICK對應：利用ANALOG控制，會令更精密的入線操作變成可能。

驅使立體多邊形的大迫力映像：賽道係由細密的立體多邊形構築而成，重現真實的動感和速度感。視點則可由車尾至座艙間的自由切換。座艙視點當然會表現出車輛的上昇下降、以及傾側動態。

全面行走可能的TUBE COURSE：TUBE COURSE中有部份賽道由筒狀的管通構成，玩者的賽車甚至可以緊貼天花行走哩！

GAME MODE 解說

TIME ATTACK MODE：選擇賽道後，計算自機完成賽道所需的時間

ONE MATCH MODE：選擇賽道後，跟由電腦操控的賽車競賽

GRANDPRIX MODE：全五條賽道，玩者要逐一完成每條賽道。因應結果而獲得某個點數，點數不夠的話就會GAME OVER

VS MODE：顧名思意的二人對戰模式

賽道解說

全部共有六條賽道，現在只介紹部份賽道。

TAG-LAG：有死角位、上斜坡、落斜坡、管道、隧道等構造很適合用作練習的賽道。

CHINOISPOLIS 15124：模仿香港極富色彩的霓虹夜景，賽道中途會有分岐點。

比堅尼之島：TUBE COURSE中心的賽道，以海島為景，比賽中不要貪看風景喔！



在上一期中，已經介紹過這一隻遊戲，今次將會為大家逐一披露一些EVENT發生條件及對答時的選項。

文：天草四郎 時貞



＜人物介紹＞

（○：十分喜歡／△：喜歡／×：不喜歡）

詩昂・舒拉治／シオン／SCION SCHELNARG（主角）

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
1000	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1000

PRO FILE



誕生日：葉落（10月）8日
年齡：17歲
學年：3rd
種族：人類
性別：男
血型：A型
身高：174cm　體重：58kg

艾弗・加西／エルウィン／ELWIN GERSIDE

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
900	100	400	100	600	0	300	600	900

PRO FILE

誕生日：寒終（2月）2日
年齡：15歲　學年：1st
種族：妖精　性別：男
血型：A型
身高：167cm　體重：53kg
趣味：讀書、劍的鍛練
給他的禮物：○ミスリルソード　△ためになる小説　×カジノコイン
勸誘方法：君が必要なんだ

簡夫・哥治／キース／KEITH CALOCH

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
1800	600	300	300	300	0	200	300	1800

PRO FILE





誕生日：炎天（8月）1日
年齡：16歲　學年：2nd
種族：人類
性別：男　血型：B型
身高：180cm　體重：74kg
趣味：收集劍、戰鬥、吃東西
給他的禮物：×魔導書　△短劍　○食堂の食券
勸誘方法：キミにピッタリだろう

雷・告魯斯／レイ／RAY CLOUS

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
600	100	100	100	3000	0	300	300	600

PRO FILE

誕生日：清暑（7月）4日
年齡：15歲　學年：1st
種族：風之民　性別：男
血型：O型
身高：159cm　體重：45kg
趣味：飾物收集
給他的禮物：○魔法石のアミュレット　×リボン　△格鬥技の本
勸誘方法：調子良すぎるよなー,やっぱり

鏡 幽魔／YUMA KAGAMI

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
2500	200	300	300	200	0	300	800	2500

PRO FILE

誕生日：雨琳（6月）16日
年齡：18歲　學年：3rd
種族：半魔　性別：男
血型：？型
身高：182cm　體重：72kg
趣味：搜集頭髮、調製藥物
給他的禮物：×偉人伝の本　△ヘブラシ　○藥劑調合セット
勸誘方法：まったく,人の話は最後まで聞けっていうんだ

路傑斯・路娜遜／ルークス／LUKES LUNASION

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
800	400	500	400	600	0	600	500	800

PRO FILE

誕生日：深白（12月）19日
年齡：16歲　學年：2nd
種族：人類　性別：男
血型：O型
身高：162cm　體重：48kg
趣味：慈善活動
給他的禮物：△聖書　○銀のロザリオ　×はでな帽子
勸誘方法：神はいいからさー,アカデミー

佳奧・烈法嘉／カイル／GUILE RAIFOUGA

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
1800	700	300	400	300	0	400	400	1800

PRO FILE

誕生日：殘暑（9月）2日
年齡：17歲　學年：3rd
種族：狼人　性別：男
血型：？型
身高：176cm　體重：65kg
趣味：刺繡、料理
給他的禮物：△やさしい標準語講座　○レシピの巻物　×カツオブシ
勸誘方法：キミみたいな人探していたんだ

瓦薛・巴迪夫／アースト／ARST BALTEATH

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
1000	700	700	2000	700	0	700	600	1000

PRO FILE



誕生日：葉落（10月）27日
年齡：16歲　學年：2nd
種族：地之民　性別：男
血型：AB型
身高：160cm　體重：50kg
趣味：豎琴演奏、下棋
給他的禮物：×カ二缶　△金の横笛　○銀のチェスセット
勸誘方法：お願い,·なんでも言うこと聞くから

坦娜・高狄施／ティアナ／TIANA CROITZ

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
800	700	800	600	700	0	600	600	800

PRO FILE



誕生日：深白（12月）1日
年齡：16歲　學年：2nd
種族：人類　性別：女
血型：O型
身高：170cm　體重：52kg
趣味：逛街
給他的禮物：×甘いケーキ　△ハーブの苗　○金のネックレス
勸誘方法：すまん言いすぎた。話しだけでも聞いてくれ

敏娜・金寶／ミネア／MINEA CAMBELL

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
700	100	100	100	100	0	3000	500	700

PRO FILE

誕生日：清響（1月）11日
年齡：15歲　學年：1sd
種族：人類　性別：女
血型：B型
身高：153cm　體重：43kg
趣味：占卜、奇怪魔法實驗
給他的禮物：×初めての魔導書　△最新小説　○タロットカード
勸誘方法：夢みたいなこと言ってないでさー

露菲瑪・姬絲達新／ルフィミア／LUFIMIA CHRISTENSEN

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
500	600	700	600	800	0	2000	1500	500

PRO FILE

誕生日：清響（1月）11日
年齡：16歲　學年：2nd
種族：人類　性別：女
血型：A型
身高：161cm　體重：48kg
趣味：讀書
給他的禮物：○魔導大全集　×蝶の標本　△子猫のヌイガルミ
勸誘方法：君の知識が必要なんだ

芭蒂雅・費亞魯治／バティア／BATIA FLAREROUGE

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
1200	200	300	300	300	0	400	600	1200

PRO FILE



誕生日：清暑（7月）16日
年齡：17歲　學年：3rd
種族：暗黑妖精　性別：女
血型：？型
身高：168cm　體重：50kg
趣味：造糖果
給他的禮物：△ダーツ　×カエルの置物　○·アンティークの指輪
勸誘方法：そんなこと言わないで

露美拿・天加寶／ルミナ／RUMINA TINKERBELL

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
700	100	500	700	500	0	500	400	700

PRO FILE

誕生日：新緑（5月）9日
年齡：16歲　學年：2nd
種族：半貓　性別：女
血型：？型
身高：156cm　體重：46kg
趣味：收集小飾物、向日葵
給他的禮物：△ウサギのスリッパ　○魚の形のバレッタ　×ねこじゃらし
勸誘方法：絕對樂しいよ

迪花・古仙／ティーファ／TEEFA CLOSEN

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
700	100	100	200	300	0	200	800	700

PRO FILE

誕生日：新緑（5月）25日
年齡：15歲　學年：1st
種族：翼族　性別：女
血型：B型
身高：159cm　體重：32kg
趣味：玩
給他的禮物：△金の髪飾り　○コインの付いたチョーカー　×魔法問題集
勸誘方法：もちろんさ！

飛鳥 瞳／HITOMI ASUKA

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
600	700	900	700	700	0	700	500	600

PRO FILE

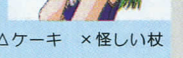
誕生日：霜林（11月）16日
年齡：16歲　學年：2nd
種族：人類　性別：女
血型：O型
身高：157cm　體重：47kg
趣味：書道、喫茶
給他的禮物：×金の指輪　△モナカ　○お料理セット
勸誘方法：どこから話をしようか

瑪麗斯・莎菲斯／マリオス／MRIOUS SYLPHYS

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
700	800	800	1500	800	0	800	800	700

PRO FILE



誕生日：殘暑（9月）17日
年齡：16歲　學年：2nd
種族：地之民　性別：女
血型：A型
身高：162cm　體重：49kg
趣味：豎琴演奏、作詞
給他的禮物：○劇情のチケット　△ケーキ　×怪しい杖
勸誘方法：どうしよう……

莫斯莫斯／モスモス／MOS MOS（隱藏角色）

初期設定能力值

体調	火	水	地	風	召喚	魔知	教養	体力
5000	0	0	1000	1000	0	0	0	5000

PRO FILE

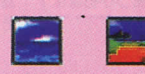
誕生日：殘夏（9月）5日
年齡：1歲　學年：1th
種族：？
性別：？
血型：？型
身高：80cm　體重：30kg
趣味：「了了」地叫
給他的禮物：○サラダ大盛りセット　×大カマキリ　△真珠のネックレス

＜操作方法＞

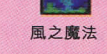


在遊戲中左上方有一堆ICON，而這一堆ICON就是角色行動的指令了，以下將會為大家逐一介紹。

育成系：







火之魔法　水之魔法　地之魔法　風之魔法






召喚魔法　魔法知識　一般教養　体力　休養

情報表示系：







學內新聞　相性　狀態　系統　議論

其他： GO 日程實行



火、水、地、風、召喚魔法、魔法知識、一般教養及体力都是用來修行及鍛練的，只要將這一些修行的ICON編排到角色右方的空位，按下實行後就會立即開始；而另外的ICON，就是作觀看之用，而於狀態內可以再將標記移到角色中按○，這就可以觀看某一位角色的詳盡狀態。

＜尋找同伴＞

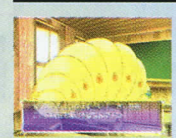


在遊戲的一開始，是需要在五天內去尋找五位同伴的，而每一天都可以在早上及下午兩個時間去勸誘同伴；那麼，究竟在那一個時候的那一個地方，才可以找到喜歡的那一個同伴呢？大家可以參照以下的時間表來找尋同伴。

角色固定出現時間表

	22日		23日		24日		25日		26日	
	上午	下午	上午	下午	上午	下午	上午	下午	上午	下午
寮	簡夫	芭蒂雅	—	迪花	—	簡夫	—	露美拿	幽魔	芭蒂雅
鬥技學科棟	—	—	幽魔	佳奧	瓦薛	艾弗	簡夫	艾弗	簡夫	佳奧
魔法學科棟	雷	敏娜	路傑斯	瓦薛	雷	瑪麗斯	路傑斯	雷	敏娜	露菲瑪
普通學科棟	坦娜	迪花	艾弗	雷	坦娜	路傑斯	露菲瑪	迪花	雷	路傑斯
家政學科棟	瑪麗斯	—	露菲瑪	—	迪花	敏娜	—	—	迪花	坦娜
圖書館	路傑斯	露菲瑪	敏娜	瑪麗斯	露菲瑪	—	—	瑪麗斯	—	瑪麗斯
學內食堂	露美拿	—	—	坦娜	—	瞳	敏娜	佳奧	艾弗	—
森	佳奧	艾弗	瞳	—	幽魔	佳奧	瞳	幽魔	瞳	露美拿
浜	—	瞳	簡夫	—	—	芭蒂雅	瓦薛	—	—	—
學內廣場	幽魔	瓦薛	芭蒂雅	露美拿	露美拿	—	坦娜	芭蒂雅	—	瓦薛

莫斯莫斯的加入方法



隱藏角色——莫斯莫斯的加入方法，雖然有一點兒麻煩，不過大家可以按照着角色固定出現時間表，來令她加入的。方法是在尋找同伴的五日中，要每一次都找到一位角色，而每一次遇到的角色都要不同，但在對答中千萬不要回答令他們加入的答案，當到了最後的一天，魔法學校的顧問——施利士會因為你完全找不到同伴而自動助你安排五位角色，其中一位亦很可能是莫斯莫斯。

< 各人物的事件及選項 >



每一位不同的人物，在平日出外都會有不同的EVENT；在夏季的夏令營（夏合宿）及冬祭，不同的角色更會喜歡去不同的地方，以下將會為大家一一列出。（○：代表十分喜歡；△：代表喜歡；×：代表不喜歡）

艾弗

4月~6月（春）／圖書館
- いや,ただの暇潰し~：覇王の劍○／現代社会に~×／え~と,遊~○
- 魔導書を探しに來のた~：あれ？エル~×／いや,あれ~○／新しいの~×
- 偉いね,休みの日のに~：そんな所が~×／楽しい？○／いや,よく~○

7月~8月（夏）／學內廣場
- なんか面白い本貸し~：うーん,長~○／そういうの~○／官能小説は～×
- 字を読むのって疲れ~：あんまり興~○／俺も何か読~○／今読んでい~×
- 本なんか久しく読ん~：読むわけ~×／4コマだけ~×／たまには読~○

9月~12月（秋）／武器屋
- 装飾はきれいだけど~：そんなもの~○／刃はついて~×／値段はいくら×
- すぐ折れちゃいそう~：なんか欲し~○／金の無駄だね×／家には沢山~×
- 良くわからないなあ~：確かにきれ~○／くれるなら~×／俺にはわか~×

1月~3月（冬）／公園
- 感心だなあ,俺も~：劍なんて持~○／何か今日は~×／俺と戰おう~×
- 誰かと決闘でもする~：（×）
- 劍より魔法を練習し~：そこまで~×／だったら休~×／のんびり読~○

8月8日（夏）／夏令營

選項	
海に行く	×
森へ行く	○
山へ行く	○

8月21日（夏）／夏祭

選項	
夏祭り見物	○
花火を見る	△
本屋に行く	×

12月22日（冬）／冬令營

選項	
雪合戦	○
スキー	△
雪だるま	×

1月1日（冬）／冬祭

選項	
氷上がまん大会	×
スピードスケート大会	△
高速雪上ボートレース	○

簡夫

4月~6月（春）／學內食堂
- 人を年寄り扱いする~：別に,深刻~○／食事に來た~○／ひとつしか~×
- らしくない顔してた~：何でも相談~×／あみだ~○／そうか~○
- もうすっかり忘れ~：まっさかあ○／よし行くぞ！×／お許し下さ~×

7月~8月（夏）／ 屋
- この店に掘出し物~：それって~×／じゃあ俺も~○／あの時計の~×
- どういうのが欲しいの：じゃあわか~○／古ぼけた劍~×／コレクター~×
- 劍なんかのどこが樂し~：一緒に探し~○／じゃあ俺帰~×／鎧とかは？×

9月~12月（秋）／森
- 別に劍合わせする~：それは納得~○／そうだよ×／また今度な×
- 俺が勝てるわけない~：武器の手入~○／昼飯食った？×／少しは休めよ×
- しかたないな,後悔~：右が甘いぜ×／左がガラ空~×／必殺,兜割り○

1月~3月（冬）／武器屋
- 何を悩んでいるんだ？：冬用の武器~×／炎の屬性の~×／氷の屬性の~○
- どうせくだらないこと~：（×）
- 何でも俺に相談しろ：飾りがつい~×／実用性が高~○／こっちのムチ~×

8月8日（夏）／夏令營

選項	
海へ行く	○
山へ行く	×
森へ行く	△

8月21日（夏）／夏祭

選項	
夏祭り見物	△
花火を見る	×
武器屋に行く	○

12月22日（冬）／冬令營

選項	
雪合戦	×
スキー	○
雪だるま	×

1月1日（冬）／冬祭

選項	
氷上バトル大会	△
大声雪上雪崩大会	×
恐怖のヤッケ着こっ大会	○

雷

4月~6月（春）／公園
- 本当に天気がいいね：本当だね×／それより…○／ちょっと寒~○
- 春眠曉をおぼえずって~：（×）
- 無防備だなあ：でも,今日~○／でも教官の~○／でもここは~○

7月~8月（夏）／武器屋
- 買い物か？：それはいい~○／無理だな×／まず顔を~×
- お菓子は売ってないぞ：そっか,知~×／無理は身体~×／これから茶~○
- うーん,やっぱり男に~：怒った顔も~×／惡い,惡い~○／本当に男と~×

9月~12月（秋）／錢湯
- どう見ても男とは思え~：確かに,~×／うーん謎だ×／冗談,冗談~○
- もしかして性転換手術~：怪しいな×／本気にする~○／無意識の~×
- これで胸があればなあ：惜しいよな×／タイプなん~×／男らしく~○

1月~3月（冬）／裝飾屋
- 親孝行なんだな：それがなか~○／いい年して~×／レイは優し~×
- 自分用かとおもった：（×）
- 俺もレイに何か~：レイには~×／日頃世話に~○／これをやる~×

8月8日（夏）／夏令營

選項	
海へ行く	×
森へ行く	○
山へ行く	○

8月21日（夏）／夏祭

選項	
夏祭り見物	×
花火を見る	○
裝飾屋に行く	△

12月22日（冬）／冬令營

選項	
雪合戦	×
スキー	△
雪だるま	○

1月1日（冬）／冬祭

選項	
流氷巨大迷路	○
ユニコンコンのレース	×
氷上がまん大会	△

幽魔

4月~6月（春）／市場通
- え？ちがうの？：バイトか？○／カツアゲか？×／な,なにを~○
- 手に持っているのは~：それ,ぬい~○／それ,こん~○／それ,ハー~×
- ぜんぜん見えない：ケンカは~×／か,勝った×／命知らず~×

7月~8月（夏）／寮
- じゃあ俺もサボろう~：誰が！！×／ああ,実は~○／じゃあ,遊~×
- どこか遊びに行くか：あ,俺あんま~○／こんな時間~×／ルーレット~×
- いいから早く行けよ：あ,ごめん○／俺だって好~×／また留年し~×

9月~12月（秋）／酒場
- 俺田一緒にいい？：ちょっと~×／殘念だな~×／じゃあま~○
- 酒は身体によくないぞ：ああ,じゃ~×／酒は20歳に~×／自分の身体~×
- 教官に見つかるなよ：さぁな,~×／別に言う~○／それは秘~×

1月~3月（冬）／錢湯
- 女湯をノゾキに來た~：俺も良く~○／それって~×／今度やる~×
- お前は風呂嫌いかと~：（×）
- その髪,濡れるとどう~：ただベシャ~×／セットする~○／そんな髪切~×

8月8日（夏）／夏令營

選項	
山へ行く	△
森へ行く	×
海へ行く	○

8月21日（夏）／夏祭

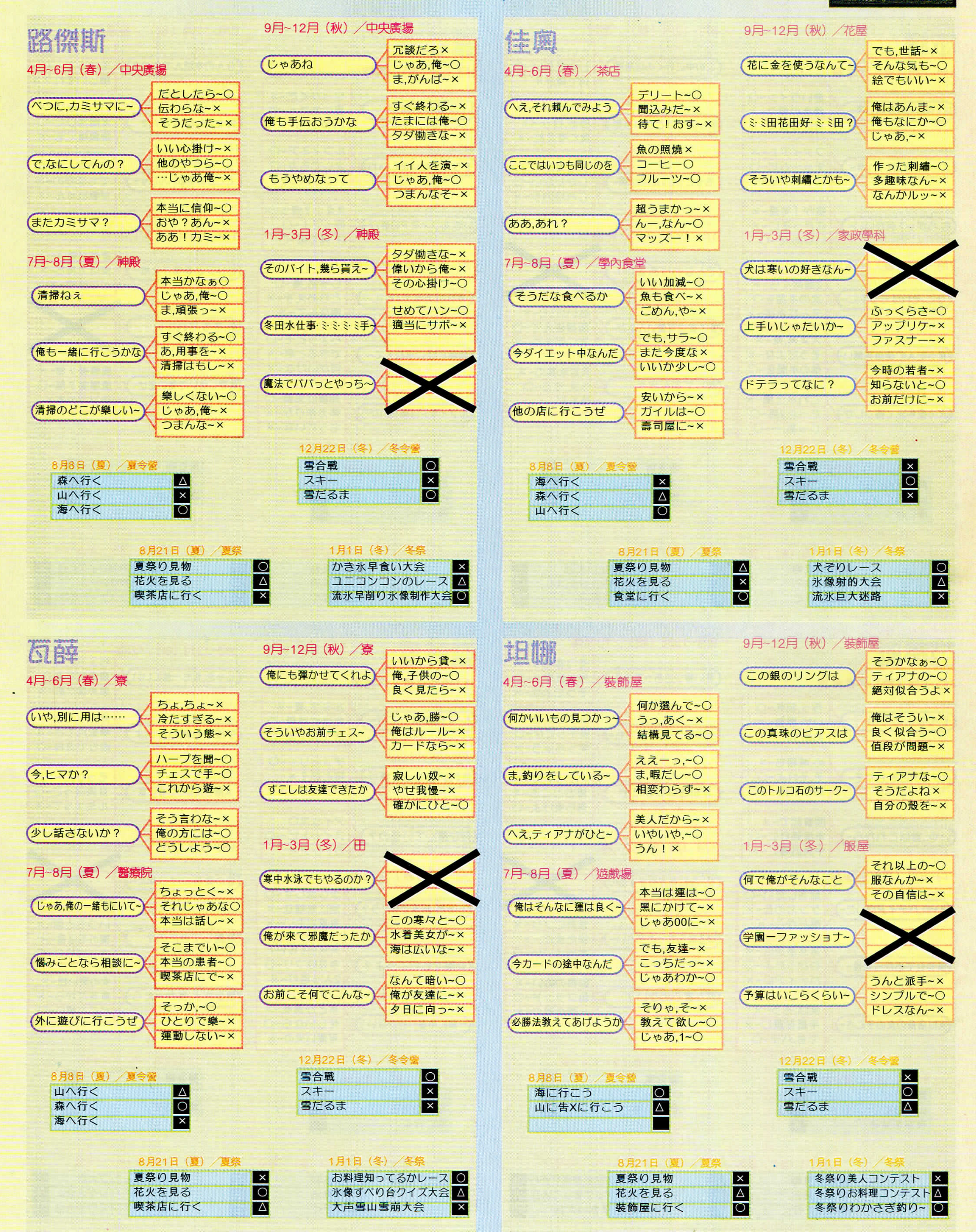
選項	
夏祭り見物	△
花火を見る	○
遊戲場へ行く	×

12月22日（冬）／冬令營

選項	
雪合戦	○
スキー	×
雪だるま	×

1月1日（冬）／冬祭

選項	
マイナス30度顔面釘打ち	×
8枚ブレード大型除雪車~	△
1万m傾斜45度爆走レース	○


路傑斯
4月~6月（春）／中央廣場
べつに,カミサマに~
だとしたら~○
伝わらな~×
そうだった~×
で,なにしてんの？
いい心掛け~×
他のやつら~○
…じゃあ俺~×
またカミサマ？
本当に信仰~○
おや？あん~×
ああ！カミ~×
7月~8月（夏）／神殿
清掃ねぇ
本当かなぁ○
じゃあ,俺~○
ま,頑張っ~×
俺も一緒に行こうかな
すぐ終わる~○
あ,用事を~×
清掃はもし~×
清掃のどこが樂しい~
樂しくない~○
じゃあ,俺~×
つまんな~×
9月~12月（秋）／中央廣場
じゃあね
冗談だろ×
じゃあ,俺~○
ま,がんば~×
俺も手伝おうかな
すぐ終わる~×
たまには俺~○
タダ働きな~×
もうやめなって
イイ人を演~×
じゃあ,俺~○
つまんなそ~×
1月~3月（冬）／神殿
そのバイト,幾ら貰え~
タダ働きな~×
偉いから俺~×
その心掛け~○
冬田水仕事·ミミミミ手~
せめてハン~○
適当にサボ~×
魔法でパパっとやっち~
8月8日（夏）／夏令營
森へ行く △
山へ行く ×
海へ行く ○
12月22日（冬）／冬令營
雪合戦 ○
スキー ×
雪だるま ○
8月21日（夏）／夏祭
夏祭り見物 ○
花火を見る △
喫茶店に行く ×
1月1日（冬）／冬祭
かき氷早食い大会 ×
ユニコンコンのレース △
流氷早削り氷像制作大会 ○
佳興
4月~6月（春）／茶店
へえ,それ頼んでみよう
デリート~○
聞込みだ~×
待て！おす~×
ここではいつも同じのを
魚の照焼×
コーヒー~○
フルーツ~○
ああ,あれ？
超うまかっ~×
んー,なん~○
マッズー！×
7月~8月（夏）／學內食堂
そうだな食べるか
いい加減~○
魚も食べ~×
ごめん,や~×
今ダイエット中なんだ
でも,サラ~○
また今度な×
いいか少し~○
他の店に行こうぜ
安いから~×
ガイルは~○
壽司屋に~×
9月~12月（秋）／花屋
花に金を使うなんて~
でも,世話~×
そんな気も~○
絵でもいい~×
·ミミ田花田好·ミミ田？
俺はあんま~×
俺もなにか~○
じゃあ,~×
そういや刺繡とかも~
作った刺繡~○
多趣味なん~×
なんかルッ~×
1月~3月（冬）／家政學科
犬は寒いの好きなん~
上手いじゃたいか~
ふっくらさ~○
アップリケ~×
ファスナー~×
ドテラってなに？
今時の若者~×
知らないと~○
お前だけに~×
8月8日（夏）／夏令營
海へ行く ×
森へ行く △
山へ行く ○
12月22日（冬）／冬令營
雪合戦 ×
スキー ○
雪だるま ×
8月21日（夏）／夏祭
夏祭り見物 △
花火を見る ×
食堂に行く ○
1月1日（冬）／冬祭
犬ぞりレース ○
氷像射的大会 △
流氷巨大迷路 ×
瓦薛
4月~6月（春）／寮
いや,別に用は……
ちょ,ちょ~×
冷たすぎる~×
そういう態~×
今,ヒマか？
ハーブを聞~○
チェスで手~○
これから遊~×
少し話さないか？
そう言わな~×
俺の方には~○
どうしよう~○
7月~8月（夏）／醫療院
じゃあ,俺の一緒もにいて~
ちょっとく~×
それじゃあな○
本当は話し~×
悩みごとなら相談に~
そこまでい~○
本当の患者~○
喫茶店にで~×
外に遊びに行こうぜ
そっか,~○
ひとりで樂~×
運動しない~×
9月~12月（秋）／寮
俺にも彈かせてくれよ
いいから貸~×
俺,子供の~○
良く見たら~×
そういやお前チェス~
じゃあ,勝~○
俺はルール~×
カードなら~×
すこしは友達できたか
寂しい奴~×
やせ我慢~×
確かにひと~○
1月~3月（冬）／田
寒中水泳でもやるのか？
俺が來て邪魔だったか
この寒々と~○
水着美女が~×
海は広いな~×
お前こそ何でこんな~
なんて暗い~○
俺が友達に~×
夕日に向っ~×
8月8日（夏）／夏令營
山へ行く △
森へ行く ○
海へ行く ×
12月22日（冬）／冬令營
雪合戦 ○
スキー ×
雪だるま ×
8月21日（夏）／夏祭
夏祭り見物 ×
花火を見る ○
喫茶店に行く △
1月1日（冬）／冬祭
お料理知ってるかレース ○
氷像すべり台クイズ大会 △
大声雪山雪崩大会 ×
坦娜
4月~6月（春）／裝飾屋
何かいいもの見つかっ~
何か選んで~○
うっ,あく~×
結構見てる~○
ま,釣りをしている~
えええーっ,~○
ま,暇だし~○
相変わらず~×
へえ,ティアナがひと~
美人だから~×
いやいや,~○
うん！×
7月~8月（夏）／遊戲場
俺はそんなに運は良く~
本当は運は~○
黒にかけて~×
じゃあ00に~×
今カードの途中なんだ
でも,友達~×
こっちだっ~×
じゃあわか~○
必勝法教えてあげようか
そりゃ,そ~×
教えて欲し~○
じゃあ,1~○
9月~12月（秋）／裝飾屋
この銀のリングは
そうかなぁ~○
ティアナの~○
絶対似合うよ×
この真珠のピアスは
俺はそうい~×
良く似合う~○
値段が問題~×
このトルコ石のサーク~
ティアナな~○
そうだよね×
自分の殻を~×
1月~3月（冬）／服屋
何で俺がそんなこと
それ以上の~○
服なんか~×
その自信は~×
学園一ファッショナ~
予算はいこらくらい~
うんと派手~×
シンプルで~○
ドレスなん~×
8月8日（夏）／夏令營
海に行こう ○
山に告Xに行こう △
12月22日（冬）／冬令營
雪合戦 ×
スキー ○
雪だるま △
8月21日（夏）／夏祭
夏祭り見物 ×
花火を見る △
裝飾屋に行く ○
1月1日（冬）／冬祭
冬祭り美人コンテスト ×
冬祭りお料理コンテスト △
冬祭りわかさぎ釣り~ ○

敏娜

4月~6月（春）／本屋

- はいはい,何かいい本~
  - 赤いライン~○
  - 緑色の仰々~×
  - なにか良く~×
- えーと,何かいい本~
  - ファイアト~×
  - チャームだ~○
  - スリープな~○
- ち,ちがっ！何かいい~
  - 誰が「可愛~×
  - 江戸っ子に~×
  - いやあ,そ~○

7月~8月（夏）／本屋

- なに,それはもう手に~
  - 2週間くら~×
  - 次の本屋を○
  - そんな本読~×
- 買った人に理由を聞い~
  - 大丈夫,俺~×
  - そうだよな~×
  - 他の本屋を~○
- 次の配本まで待つしか~
  - これ以上魔~×
  - たった2週~○
  - じゃあ,一~○

9月~12月（秋）／服屋

- この中に行くのは無理~
  - というか~×
  - しかたない~○
  - 何で俺が×
- 欲しいのはどういう形~
  - そのかわり~×
  - あぁ,行っ~○
  - 良く考えた~×
- もうどうせいいのは殘~
  - 何で俺が×
  - しかたない~○
  - これはカシ~×

1月~3月（冬）／花屋

- そんなわけあるか！
- 後ろ姿は可愛いんだが~
  - はいはい,~×
  - 両面使えて~○
  - 花に囲まれ~×
- 何してるんだ？
  - 天変地異の~×
  - へえ,そう~○
  - 俺もた

8月8日（夏）／夏令營

森に行く	×
山に行く	○
海に行く	×

12月22日（冬）／冬令營

雪合戰	×
スキー	△
雪だるま	○

8月21日（夏）／夏祭

夏祭り見物	○
花火を見る	△
酒場に行く	×

1月1日（冬）／冬祭

氷柱,溶かし大会	△
実演販売コンテスト	○
寒中水泳大会	×

露菲瑪

4月~6月（春）／服屋

- いや,散歩の途中
  - せっかくだ~×
  - 風にあたっ~○
  - いや,こっ~×
- そう,たまにはおしゃれ~
  - ルフィミア~○
  - 少しでも力~○
  - いつも気づ~×
- いや,ルフィミアの姿が~
  - ええ！？帰っ~×
  - 待って！~○
  - な,何で逃~○

7月~8月（夏）／公園

- 今日は天気もいいし~
  - じゃあ,博~○
  - とりあえず~×
  - 海なんて~×
- 知識だけじゃなくて~
  - ちょっとそ~○
  - できると思~×
  - 何がいけな~×
- ルフィミアは頭良いから
  - 知識は完璧~○
  - 体力作りか~×
  - もったいな~×

9月~12月（秋）／圖書館

- なんの本読んでるの？
  - ルフィミア~○
  - それって,~×
  - 樂しいそれ？×
- 外に出ないか？
  - いいじゃな~×
  - 太陽浴びた~○
  - 遊戲場でも~×
- どこか身体悪いんじゃ~
  - そうなんだ~○
  - でもほかの~×
  - 栄養ちゃん~×

1月~3月（冬）／市場通

- セリフと表情が全然~
  - 身体が弱い~○
  - 実は力持ち~×
  - どこまで~×
- あ,そう,それじゃ
- 無理しないで俺に任せ~
  - 魔導書？物~×
  - 魔導書？勉~○
  - マンガの本×

8月8日（夏）／夏令營

森に行く	△
山に行く	○
海に行く	×

12月22日（冬）／冬令營

雪合戰	×
スキー	○
雪だるま	○

8月21日（夏）／夏祭

夏祭り見物	○
花火を見る	×
本屋に行く	○

1月1日（冬）／冬祭

氷像すべり台クイズ大会	△
かまくら作りレース	○
アクションスケート大会	×

芭蒂雅

4月~6月（春）／遊戲場

- そんなとこたね
  - うっ,花札~○
  - いや,勝負~×
  - あの,ルー~○
- バテイアこそ,ヒマそ~
  - め,滅相も~×
  - そ,それよ~○
  - おう！売っ~○
- いや,,実はこれから~
  - 圕書館で~×
  - 市場通りに~○
  - 中央広場に~×

7月~8月（夏）／服屋

- いや,バテイアがいた~
  - 話をしたい~○
  - ケンカの仕~×
  - 暇だから~×
- 僕やせてるから女性~
  - 男女差別は~×
  - わかったよ~○
  - バテイアに~×
- 実は店員の女の子にさ~
  - 実は,そう~×
  - 手紙を渡し~×
  - でも,バテ~○

9月~12月（秋）／市場通

- 買い物つきあってやろ~
  - そう言わず~×
  - 俺も料理す~○
  - そうだよな~×
- 小実粉って,パンでも~
  - 実子とは意~×
  - 実子ってケ~○
  - 笑っちゃう~×
- 万引きは犯罪だぞ
  - バテイアが~×
  - 望むところ~×
  - 落ち着けよ~○

1月~3月（冬）／　屋

- で,·なにを万引きするの
- やるならもっとデカい~
  - 意外にノリ~×
  - またまた,~×
  - 本当はいい~○
- 何か買うのかい？
  - 動物のぬい~×
  - 偽ブランド~○
  - 一撃必殺の~×

8月8日（夏）／夏令營

海に行く	○
山に行く	△
夜空を見る	×

12月22日（冬）／冬令營

雪合戰	△
スキー	○
雪だるま	×

8月21日（夏）／夏祭

夏祭り見物	○
花火を見る	×
喫茶店に行く	△

1月1日（冬）／冬祭

マイナス30度顔面釘打ち	×
恐怖のヤッケ着っこ大会	△
かき氷早食い大会	○

露美拿

4月~6月（春）／花屋

- んー,何か買って行~
  - ルミナ,貸~×
  - たまには母~○
  - え？え？ま~○
- きれいな花って魅せ~
  - チューリッ~○
  - 桜とか？×
  - バラとか？×
- 何か探しているの？
  - アイリス○
  - スイートピー○
  - カトレア×

7月~8月（夏）／花屋

- じゃあ,お茶でもどう？
  - 少し話しす~○
  - 別に無理な~×
  - 食事でもい~×
- 公園でも行こうよ？
  - 天気もいい~×
  - 今日はフリ~○
  - 2人っきり~×
- 一緒に本屋へ行かない？
  - 本とか興味~×
  - 忙しいなら~○
  - 可愛い犬の~×

9月~12月（秋）／公園

- じゃあ,俺も一緒にいい
  - ちょっとく~×
  - 殘念だなあ○
  - 紫外線は肌~×
- 午後から雨らしいよ
  - 俺待ってな~×
  - 傘忘れてさ~×
  - 隣りで日向~○
- 太陽を見るのは目に良~
  - そっか,じ~×
  - 日向ぼっこ~○
  - ルミナって~×

1月~3月（冬）／美容室

- 君の後をつけつ來た~
- 散髪してきたの？
  - いつもと同~×
  - 髪の毛は長~×
  - さっぱりし~○
- 散歩だよ,良かったら~
  - 女の買い物~×
  - 貧乏だから~×
  - どこで買い~○

8月8日（夏）／夏令營

山に行く	△
星空を見る	○
海に行く	○

12月22日（冬）／冬令營

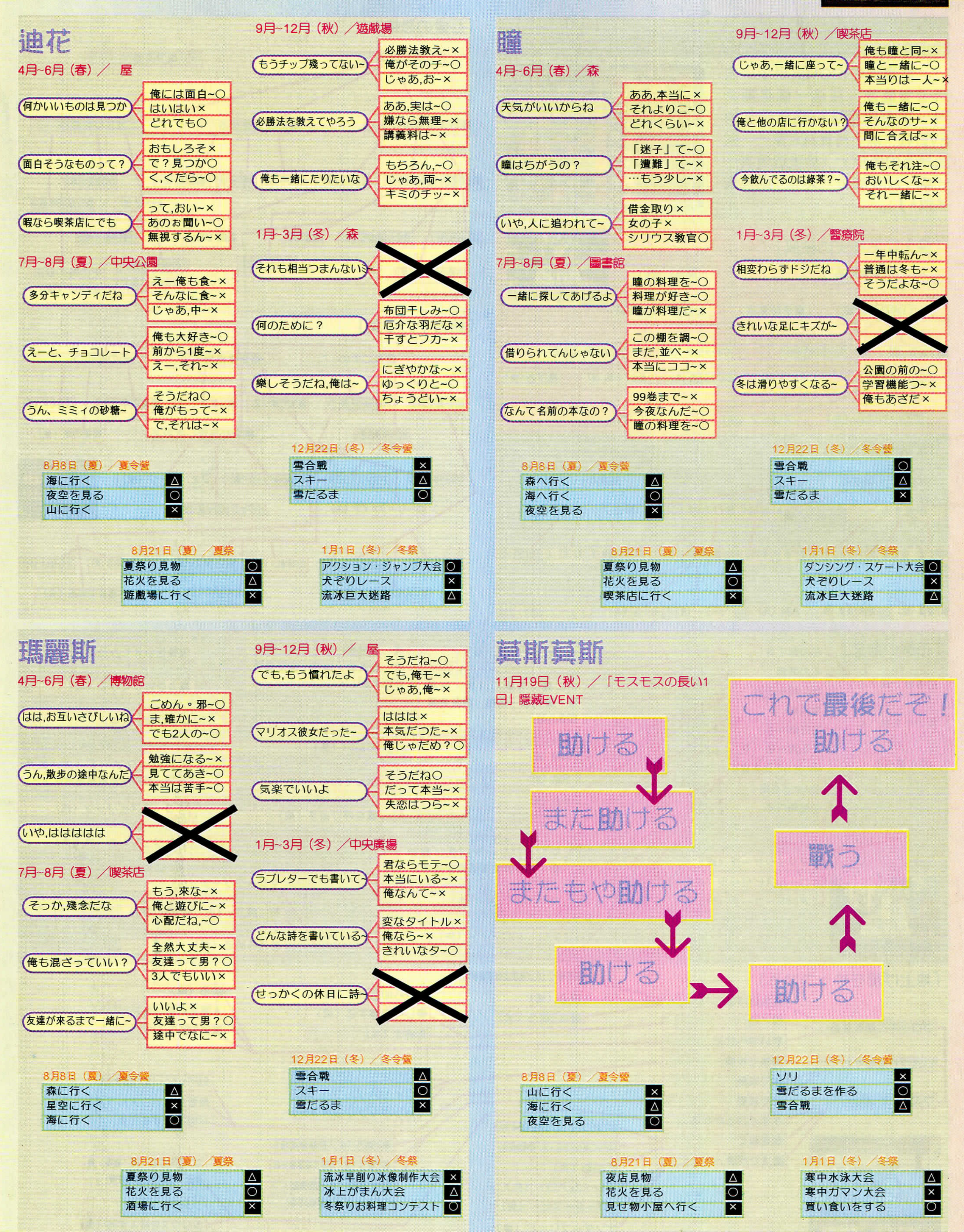
雪合戰	×
スキー	△
雪だるま	○

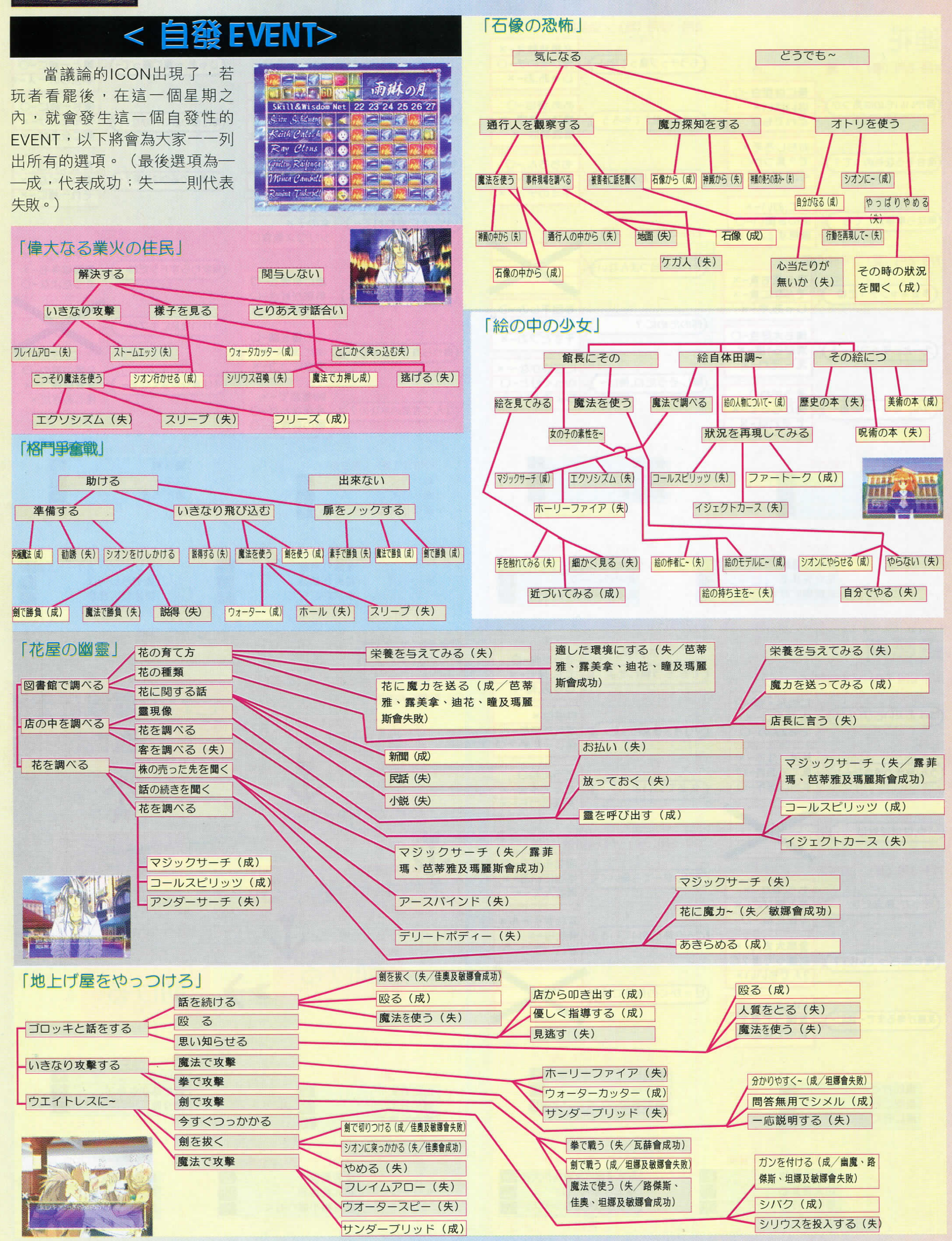
8月21日（夏）／夏祭

夏祭り見物	△
花火を見る	×
花屋に行く	○

1月1日（冬）／冬祭

魔導ジャンプ大会	△
魔導カーリング大会	×
魔導バイアスロン大会	○


迪花
4月~6月（春）／ 屋
何かいいものは見つか
俺には面白~○
はいはい×
どれでも○
面白そうなものって？
おもしろそ×
で？見つか○
く,くだら~○
暇なら喫茶店にでも
って,おい~×
あのぉ聞い~○
無視するん~×
7月~8月（夏）／中央公園
多分キャンディだね
えー俺も食~×
そんなに食~×
じゃあ,中~×
えーと、チョコレート
俺も大好き~○
前から1度~×
えー,それ~×
うん、ミミィの砂糖~
そうだね○
俺がもって~×
で,それは~×
9月~12月（秋）／遊戲場
もうチップ殘ってない~
必勝法教え~×
俺がそのチ~○
じゃあ,お~×
必勝法を教えてやろう
ああ,実は~○
嫌なら無理~×
講義料は~×
俺も一緒にたりたいな
もちろん,~○
じゃあ,両~×
キミのチッ~×
1月~3月（冬）／森
それも相当つまんない~
何のために？
布団干しみ~○
厄介な羽だな×
干すとフカ~×
樂しそうだね,俺は~
にぎやかな~×
ゆっくりと~○
ちょうどい~×
8月8日（夏）／夏令營
海に行く △
夜空を見る ○
山に行く ×
12月22日（冬）／冬令營
雪合戰 ×
スキー △
雪だるま ○
8月21日（夏）／夏祭
夏祭り見物 ○
花火を見る △
遊戲場に行く ×
1月1日（冬）／冬祭
アクション・ジャンプ大会 ○
犬ぞりレース ×
流冰巨大迷路 △
瞳
4月~6月（春）／森
天気がいいからね
ああ,本当に×
それよりこ~○
どれくらい~×
瞳はちがうの？
「迷子」て~○
「遭難」て~×
…もう少し~×
いや,人に追われて~
借金取り×
女の子×
シリウス教官○
7月~8月（夏）／圖書館
一緒に探してあげるよ
瞳の料理を~○
料理が好き~○
瞳が料理だ~×
借りられてんじゃない
この棚を調~○
まだ,並べ~×
本当にココ~×
なんて名前の本なの？
99巻まで~×
今夜なんだ~○
瞳の料理を~○
9月~12月（秋）／喫茶店
じゃあ,一緒に座って~
俺も瞳と同~×
瞳と一緒に~○
本当りは一人~×
俺と他の店に行かない？
俺も一緒に~○
そんなのサ~×
間に合えば~×
今飲んでるのは綠茶？~
俺もそれ注~○
おいしくな~×
それ一緒に~×
1月~3月（冬）／醫療院
相変わらずドジだね
一年中転ん~×
普通は冬も~×
そうだよな~○
きれいな足にキズが~
冬は滑りやすくなる~
公園の前の~○
学習機能つ~×
俺もあざだ×
8月8日（夏）／夏令營
森へ行く △
海へ行く ○
夜空を見る ×
12月22日（冬）／冬令營
雪合戰 ○
スキー △
雪だるま ×
8月21日（夏）／夏祭
夏祭り見物 △
花火を見る ○
喫茶店に行く ×
1月1日（冬）／冬祭
ダンシング・スケート大会 ○
犬ぞりレース ×
流冰巨大迷路 △
瑪麗斯
4月~6月（春）／博物館
はは,お互いさびしいね
ごめん。邪~○
ま,確かに~×
でも2人の~○
うん,散步の途中なんだ
勉強になる~×
見ててあき~○
本当は苦手~○
いや,はははははは
7月~8月（夏）／喫茶店
そっか,殘念だな
もう,來な~×
俺と遊びに~×
心配だね,~○
俺も混ざっていい？
全然大丈夫~×
友達って男？○
3人でもいい×
友達が來るまで一緒に~
いいよ×
友達って男？○
途中でなに~×
9月~12月（秋）／ 屋
でも,もう慣れたよ
そうだね~○
でも,俺モ~×
じゃあ,俺~×
マリオス彼女だった~
ははは×
本気だつた~×
俺じゃだめ？○
気楽でいいよ
そうだね○
だって本当~×
失恋はつら~×
1月~3月（冬）／中央廣場
ラブレターでも書いて~
君ならモテ~○
本当にいる~×
俺なんて~×
どんな詩を書いている~
変なタイトル×
俺なら~×
きれいなタ~○
せっかくの休日に詩~
8月8日（夏）／夏令營
森に行く △
星空に行く ×
海に行く ○
12月22日（冬）／冬令營
雪合戰 △
スキー ○
雪だるま ×
8月21日（夏）／夏祭
夏祭り見物 △
花火を見る ○
酒場に行く ×
1月1日（冬）／冬祭
流冰早削り冰像制作大会 ×
冰上がまん大会 △
冬祭りお料理コンテスト ○
莫斯莫斯
11月19日（秋）／「モスモスの長い1日」隱藏EVENT
助ける
また助ける
またもや助ける
助ける
助ける
戰う
これで最後だぞ！助ける
8月8日（夏）／夏令營
山に行く ×
海に行く △
夜空を見る ○
12月22日（冬）／冬令營
ソリ ×
雪だるまを作る ○
雪合戰 △
8月21日（夏）／夏祭
夜店見物 △
花火を見る ○
見せ物小屋へ行く ×
1月1日（冬）／冬祭
寒中水泳大会 △
寒中ガマン大会 ×
買い食いをする ○



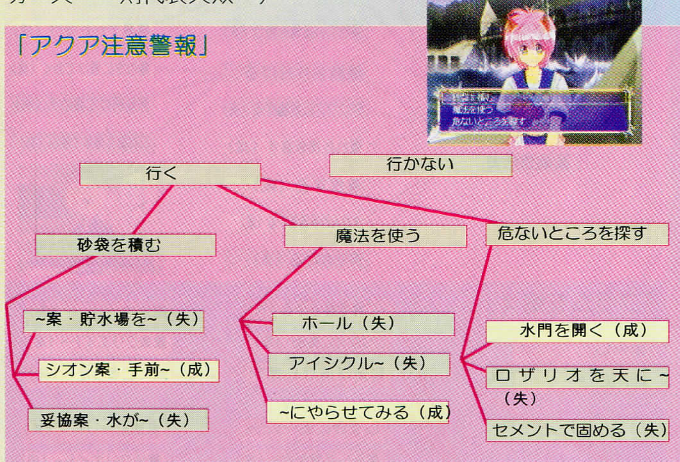
< 自發EVENT>

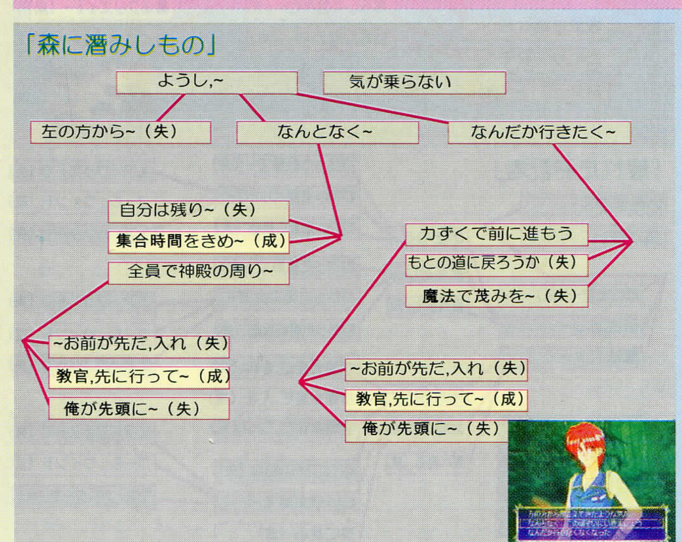
當議論的ICON出現了，若玩者看罷後，在這一個星期之內，就會發生這一個自發性的EVENT，以下將會為大家一一列出所有的選項。（最後選項為──成，代表成功；失──則代表失敗。）

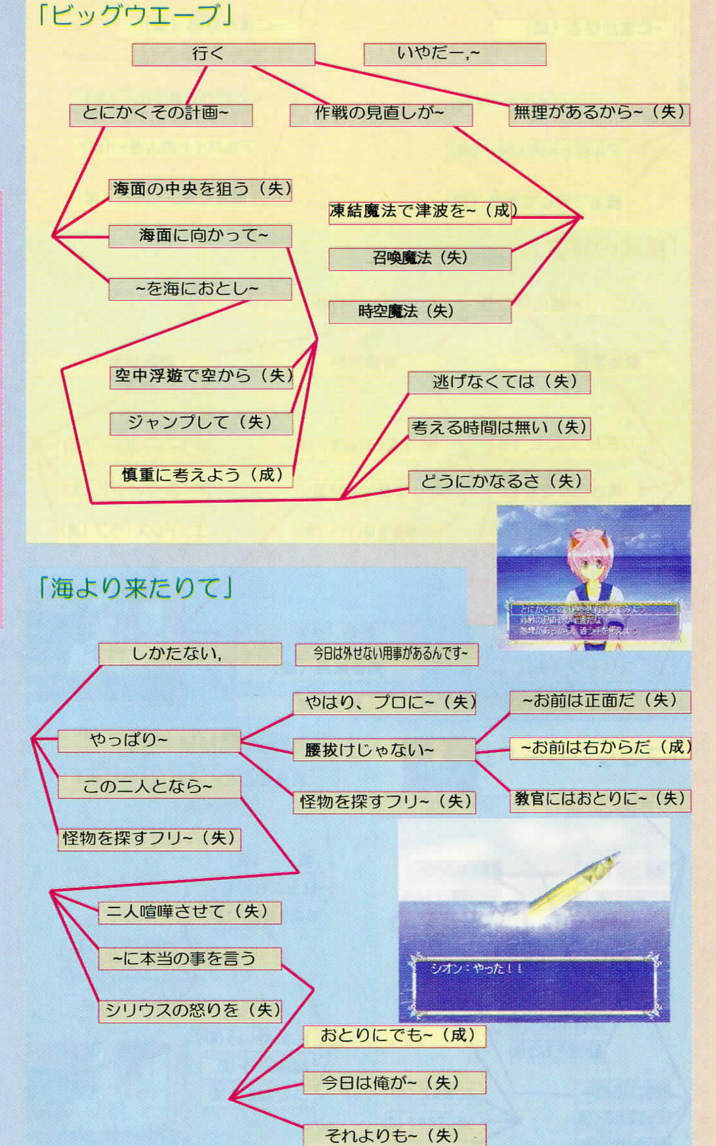


< 突發 EVENT>

突發EVENT是隨時都有可能發生的EVENT；就如自發EVENT一樣，在事件發生時亦要與其中一位同伴同行，以下亦同樣會將所有事件選項列明給大家。（最後選項為——成，代表成功；失——則代表失敗。）








「ああ金はどこに」
また変な~
俺は知った事じゃないな
一生懸命弁解する
相手にしない
絶対にやってない~
お願いするんなら~（失）
まずは,現場に~
絶対にやって~（失）
証拠を出せ（成）
証拠を出せ（成）
とにかく探す
仕方がない~（失）
状況を詳しく聞く
だから！証拠を~（成）
からかう（失）
~を殴る（失）
図書館へ行く
図書館へ行く
部屋に戻る（失）
部屋に戻る（失）
~にまかせる（成）
~にまかせる（成）
とにかく地下の~（失）
とにかく地下の~（失）
アルバイトの人を~（成）
アルバイトの人を~（成）
魔法で探してみる（成）
魔法で探してみる（成）
「風邪の精霊」
一緒に行こう
やめとこっか
魔法学科
普通学科
家政学科
しらみつぶしに（失）
歩いて魔法実験室~（失）
デリート・ボディ（失）
聞き込みをする
走って魔法実験室~
アイス・バインド（失）
あきらめて帰る（失）
~に意見を聞いて~（失）
エンドレス・ラブ（成）
ウォーターネット（成）
売る（失）
スリープ（失）
問答無用（成）
スタンライト（失）
話す（成）
「ブラックソード」
行きましょう
いやです
様子を見てから~
何処にいるのか~
とにかく入る（失）
誤解を解くしかない
ドアの隙間から~
勘違いを利用しよう（成）
連携プレーで~（失）
入ってみれば~（失）
魔法で覗いて見よう（失）
何処にいるのか~
よし勝負だ（成）
入ってみれば~（失）
うまくごまかす（成）
魔法で覗いて見よう（失）
卑怯な手を使う（失）
「人造人間MM1号」
出来ること~
いやじゃ！
魔法~（失）
腕力にものを~
まずは,話しかける
スタン・ライト（失）
ウォータースピアー（失）
ブラック・フェイド（失）
話し合いで解決しよう（成）
素直にならないよう~（成）
こんなときは魔法で（成）
「守護神伝説」
~行くぞ！
アカデミー
楽器がたくさ~
物を厳重に~
特に何も~
いつもの手で~（失）
魔法で調べよう
ちょっと弾い~（失）
あ~あ,無駄~（失）
やっぱりな~~（失）
ここまで来た~
コール~（失）
イジェクト~
ホーリー~
コール~（失）
イジェクト~
ホーリー~
ファー・トーク~（成）
竪琴を弾いてみる（失）
ゆさぶってみる（成）
ファー・トーク~（成）
竪琴を弾いてみる（失）
ゆさぶってみる（成）
ファー・トーク~（成）
竪琴を弾いてみる（失）
ゆさぶってみる（成）
ファー・トーク~（成）
竪琴を弾いてみる（失）
ゆさぶってみる（成）
「モンスターアタック」
手伝う
手伝わない
市場通り
高級住宅街
中央広場
店の残骸を片づける
道の上の果物を~（失）
壊れたところを直す（成）
ガレキを退ける（成）
木を直す（成）
ゴミを片づける（成）
折れた木を何とか~（失）
地面の穴を何とか~（失）
ガレキを何とかする（失）
集めてゴミに出す（成）
燃やす（失）
その辺に置いておく（失）
「隕石が落ちた」
手伝う
つき合わない
市場通り
中央広場
高級住宅街
破れたテントを~（失）
道の上を片付ける
落ちている物を拾う（失）
残骸を片付ける
シリウスに抗議する（失）
壊れた所を直す（成）
無視する（成）
ケガ人の手当をする（成）
声をかける（失）
魔法で片付ける（失）
手で拾て（失）
道具でかたずけ（成）
端の方に退けておく（成）
穴を開けて埋める（失）
ごみ捨て場まで運ぶ（失）
「ブラムを追え」
よーし
なんだか~
~に奥を探させる（失）
シリウスに奥を~（失）
自分が奥から探す
しずかにそ~っと~
男らしく堂々と~（失）
回転しながら~（失）
教堂を調べる
あたりを探そう
マジック・~（失）
魔法ホーリー~（失）
魔法クリエイト~（成）
近くに有った~（失）
魔法ホーリー~（失）
魔法クリエイト~（成）
近くに有った~（失）
「壊れた時計塔」
いきますよ
気が重い
机の上を~（失）
引き出し~
魔法ファー~
あたりを~
窓をあける
機械を~（失）
時計塔へ~
近道をする
寮へ戻る（成）
わかった振動で~（失）
わかった風の力で~
わかった音に反応（失）
わかった振動で~（失）
わかった風の力で~
わかった音に反応（失）
学園食堂だ,食料（失）
学園食堂だ,人を（成）
学園食堂だ,こっ（失）
あてにならないね（失）
いいぞ,近道で~
寮に戻る（成）
エア・ブラストで（失）
コール・ウインド（成）
エア・バスターで（失）
エア・ブラストで（失）
コール・ウインド（成）
エア・バスターで（失）
エア・ブラストで（失）
コール・ウインド（成）
エア・バスターで（失）

< 角色的理想 ENDING>

遊戲中每一位角色的理想ENDING，都是需要有一定的條件後才會出現，以下筆者將會為大家列出。另外，若所有角色合計的成績未達到要求的話，是會在年尾的時候廢部的，這就是最差的BAD END了，大家請留意啊！



詩昂

1）與施利士之旅：與其中一個同伴關係密切；在星期日到鬥技場找施利士6次。

2）與精靈一起：與其中一個同伴關係密切；擁有ENDING 1的條件，若發生過突發EVENT「風邪之精靈」而又完成到的話，就可能會得到這一個ENDING。

3）與莎拉一起：與其中一個同伴關係密切；擁有ENDING 1及2的條件，若發生過自發EVENT「畫中之少女」而又完成的話，便會有可能得到這ENDING。

4）與嘉爾之旅：第4個ENDING是與學園中的學生會會長——嘉爾一起修行；條件是與其中一個同伴關係密切；擁有ENDING 1、2及3的條件，星期日到魔導士中心找他4次，便有機會得到這一個ENDING。

5）宮廷魔術師：與其中一個同伴關係密切；擁有ENDING1、2、3及4條件，爆機時在狀態畫面右下方的四個魔法LEVEL要全部LEVEL 10。

6）魔法學科之教官：與其中一個同伴關係密切；擁有ENDING1、2、3及4條件，爆機時在四個魔法LEVEL要全部LEVEL 9。

7）圖書館之司書：與其中一個同伴關係密切；擁有ENDING1、2、3及4條件，爆機時在四個魔法LEVEL要全部LEVEL 8。

8）一人之旅：與其中一個同伴關係密切；擁有ENDING1、2、3及4條件，爆機時在四個魔法LEVEL要全部未滿LEVEL 8；這可算是較難得到的一個ENDING。

艾弗

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為2・4・2・4以上。



簡夫

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為5・3・3・3以上。



雷

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為2・2・2・4以上。



路傑斯

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法



瓦薛

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為6・6・7・6以上。



坦娜

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為6・6・5・6以上。

幽魔

魔法LEVEL為2・3・3・2以上的話便會是酒吧侍應；魔法LEVEL為3・4・4・3以上的話便會是美容師；魔法LEVEL為4・5・5・4以上的話便會是藥劑師。





佳興

魔法LEVEL為6・5・5・5以上，便會成為鬥技學科教官；5・3・4・3以上，則會一個人四處流浪；以下的話，他就會開啟一間料理學校。

敏娜

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為3・3・3・3以上。



露菲瑪

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為6・6・6・7以上。



芭蒂雅

魔法LEVEL為4・5・5・5以上的話，她就會成為魔法學科教官；2・3・3・3的話，她就會一個人展開旅程；以下的話，她會成為一個盜賊。



露美拿

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為2・4・5・4以上。



迪花

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為2・2・3・3以上。

瞳

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為5・6・5・5以上。



瑪麗斯

與詩昂的相性為最好（即MAX），魔法LEVEL為6・6・7・6以上。



莫斯莫斯

將她的火及水的魔力大大提高。



FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド

前線任務 2

徹底粉碎 OCU 之卑劣陰謀

任務執行者：福田





製造商：SQUARE SOFT 售價：468港圓
發售日：發售中 容量：CD-ROM 記憶：2~12 BLOCKS

SRPG MEM PlayStation



MISSION 21

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅



ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,4,6	ISP100B	修理兵	89/75	P	12/10/14/10	近距離
3,5	PM117B1	裝甲車	168/95	N	12/10/14/10	遠距離
7,8	Trero	WANZER	177/109/109/149	F	14/9/9/18	格鬥遠距離
9,10,14,15	VT500	運輸車	59/30	N	12/10/14/10	——
11,12,20	Gust 505C	WANZER	169/104/104/142	N	14/9/18/9	近距離
13	ZebuT8	WANZER	189/117/117/160	P	14/18/9/9	格鬥
16	ZebuT8	WANZER	189/117/117/160	P	19/19/19/19	格鬥
17,18,19	TC350	軍車	114/70	N	12/10/14/10	——
21	OC300MT	雷達車	46/32	N	14/9/9/18	近距離
22	Gust 505C	WANZER	169/104/104/142	N	18/17/20/17	近距離
23,24	A338S10a	坦克	194/127	N	14/9/18/9	近遠距離
25,26	AM121M4	坦克	194/127	N	14/9/18/9	近遠距離

敵增援 DATA

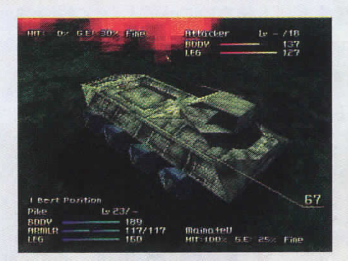
編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
27,28	IVA-13B	戰鬥機	275	P	14/9/9/18	近遠距離

STORY DIGEST

在DHAKA的假設司令部裏SARIBASH對LIRA被殺感到相當難過，GRIFF表示在燒焦的WANZER內發現不到她的屍體，想讓SARIBASH冷靜下來的ASH於是離開司令室。接着在整備場ROSWELL説要離開這兒，因為現時狀況已和起初革命軍謀反時大有出入，失去了作戰的意義；而和整備員談話可得生產商的網址。返回司令室LISA勸失去鬥志的SARIBASH重拾心情，這時一名守衛告知在DEEAN空軍基地發現VEN的踪跡，盛怒的SARIBASH於是馬上跑到整備場去企圖駕駛WANZER去找VEN算帳，跟着SAYURI斥責他完全不明白LIRA的心意，結果眾人終能説服他返回司令室。在展開作戰會議時MAYLAN指出革命軍的兵力主要集中在DEEAN空軍基地，不過要強行攻入那兒則相當困難，最好先在BRAHMAPUTRA河流堵截其補給線，MAYLAN把那兒敵方基本兵力資料的密碼交給ASH。後來THOMAS答應和SARIBASH一起留守在首都防VEN偷襲，至於ROSWELL則説既然THOMAS不出發他亦留在這裏。在BRAHMAPUTRA河流等待一會隊伍發現有大型運輸機將貨物投進河裏，ASH等人於是現身和接收補給品的革命軍開戰，解決敵軍後得知貨箱內全是由INTERGEHEN生產的新款武器，最後眾人先撤回DHAKA再作打算。

BATTLE TACTICS

雖然少了THOMAS與ROSWELL這兩名猛將的協助，可是由於我軍實力已比以往增強不少，所以這關並非太難應付。先將隊中成員分為兩個小隊，分別負責對付較北的坦克群與及南面的大批WANZER，最好盡快解決那些討厭的修理兵免費時間，而在坦克群那邊的2台狙擊兵有點本事，把LV.最高的隊員放到那兒去消耗其彈藥，而由於敵方有戰鬥機增援的關係最好先帶備對空飛彈出陣。順帶一提，開始時3輛軍車會駛到海邊去接收補給品，若擊倒它們在過關後可向首都的整備員提取這些物資。





首都整備場

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Opfer	機關鎗	21 × 8	76	27	1	9	P	435
HexaFire	萊福鎗	118 × 1	82	29	1	9	P	480
VNBudget	散彈鎗	21 × 8	72	25	1	9	P	388
HellPond	火炎噴射器	42 × 4	73	27	1	9	F	453
RockJack	火箭砲	132 × 1	60	32	1-2	3	FS	434
SkuaGF2	榴彈砲	69 × 1	68	30	2-3	3	FP	328
H.C100	肩用加農砲	55 × 3	67	34	1-2	3	SP	471

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
VS17-N	護盾	25	25	50	13	N	304

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T5B	背包	24	0	5	496
AG-640C	背包	22	48	0	892

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Type102B	BODY	172	289	39	72	156	N	1581	——
ZebuT8	BODY	189	292	33	74	162	P	1692	——
Trero	BODY	177	293	43	79	157	F	1723	——
ZenithDV	BODY	163	290	50	73	159	S	1755	——
Type102B	ARM	106	——	31	24	48	N	573	——
ZebuT8	ARM	117	——	26	25	50	P	613	——
Trero	ARM	109	——	34	26	48	F	625	——
ZenithDV	ARM	101	——	39	24	49	S	636	——
Type102B	LEGS	145	——	35	49	117	N	1285	——
ZebuT8	LEGS	160	——	30	50	122	P	1375	——
Trero	LEGS	149	——	39	54	118	F	1191	移動力＋2
ZenithDV	LEGS	138	——	44	50	119	S	1426	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）

<秘技小補充>有關上期秘技工場內所提及的「取得隱藏機體RAVEN」的方法，完整來説應是這樣的：(1)在MISSION 5於酒吧當老伯提及「HUFFMAN」時，一定要透過電腦網絡到OCUF這網址去，然後輸入密碼「HUFFMAN」就會收到特別訊息。(2)在24/6前透過電腦網絡到OCUF這網址，然後輸入密碼「SAKATA」來觀看當年的坂田工業事件，接着輸入密碼「OCILIPY」就會收到電子郵件。(3)在24/6到達首都DHAKA的酒吧，LISA就會遇到特別事故，只要進入鬥技場以RAVEN打敗USN的人就可取得之。

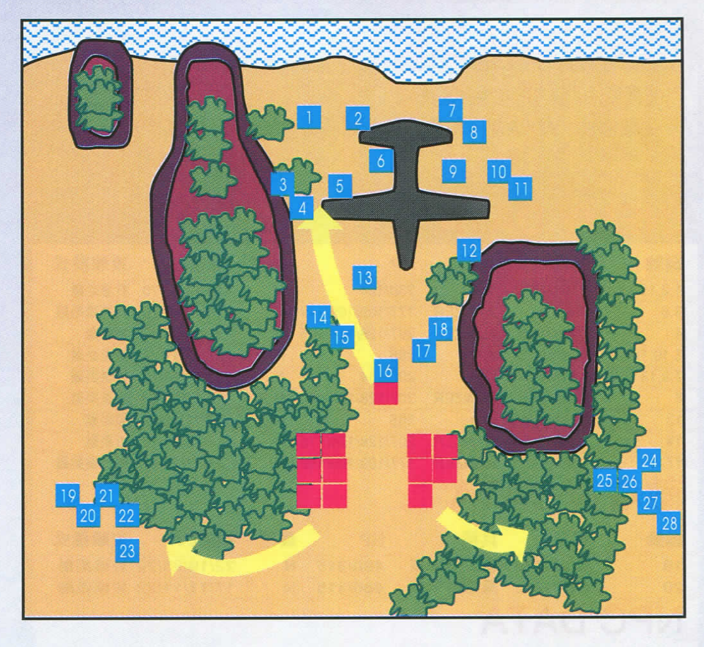


MISSION 22

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,9,23,28	SP09c	修理兵	98/83	P	12/10/14/10	近距離
2,6,7,8,10,11	ST300M	裝甲車	163/109	N	14/12/16/12	近遠距離
3,4,5	OLV160M3	裝甲車	96/67	N	14/9/9/18	近距離
12,13,24,26,27	Trero	WANZER	177/109/109/149	F	16/10/10/20	格鬥遠距離
14,15,19,20	ZebuT8	WANZER	189/117/117/160	P	16/20/10/10	格鬥
16	Gust 505C	WANZER	169/104/104/142	N	19/18/21/18	近距離
17,18,21,22	Gust 505C	WANZER	169/104/104/142	N	16/10/20/10	近距離
25	ZebuT8	WANZER	189/117/117/160	P	21/21/21/21	格鬥



STORY DIGEST

部隊返回DHAKA後馬上到假設司令室開會，由於敵軍採用空路來運送物資，因此不可能斷絕其補給路線，而ROSWELL建議對DEEAN空軍基地進行突襲——先利用裝載炸彈和WANZER的運輸機以低飛避開雷達和砲台，強行降落在敵軍爆擊機的停機坪前，接着趁運輸機爆炸引起恐慌時另一隊人從正面攻過去。就在討論如何找到運輸機和機師時，JOYCE提出AMIA曾駕駛運輸機飛離MONT號戰艦，只要到海邊尋回仍未毀掉的運輸機，替它補充燃料便可，結果AMIA在不大願意下接受了這任務；臨出發可到整備場去取得上關存放在那3輛軍車的物品，而在酒吧可向顧客購買偵察敵人分佈的密碼。到達海邊時ASH看見運輸機被十數架WANZER所包圍着，憑其顏色得知他們是與曾擊退VEN之神秘直升機同屬一夥人，就在JOYCE調查其身份時遭到他們襲擊，結果ASH等人馬上還擊，後來敵軍在和主部隊通話後逃離海灘，戰敗的士兵則全部自殺而死，看來隱藏了不少秘密。







首都整備場

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Opfer	機關鎗	21 × 8	76	27	1	9	P	435
HexaFire	萊福鎗	118 × 1	82	29	1	9	P	480
VNBudget	散彈鎗	21 × 8	72	25	1	9	P	388
HellPond	火炎噴射器	42 × 4	73	27	1	9	F	453
W.Fang	金屬拳爪	53 × 1	5	24	1	∞	S	255
FearIron	鐵棒	61 × 1	7	29	1	∞	S	351
SkuaGF2	榴彈砲	69 × 1	68	30	2-3	3	FP	328
AdlerG	飛彈	75 × 2	86	38	4-5	2	FS	606
Myna2	火箭	29 × 6	67	36	2-4	2	FS	534
RapaceM5	對空飛彈	120 × 1	86	37	4-5	3	FS	622
EagletAF	對空火箭	29 × 6	66	35	2-4	2	FS	549

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T5B	背包	24	0	5	496
AG-640C	背包	22	48	0	892

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Type102B	BODY	172	289	39	72	156	N	1581	——
ZebuT8	BODY	189	292	33	74	162	P	1692	——
Trero	BODY	177	293	43	79	157	F	1723	——
ZenithDV	BODY	163	290	50	73	159	S	1755	——
Type102B	ARM	106	——	31	24	48	N	573	——
ZebuT8	ARM	117	——	26	25	50	P	613	——
Trero	ARM	109	——	34	26	48	F	625	——
ZenithDV	ARM	101	——	39	24	49	S	636	——
Type102B	LEGS	145	——	35	49	117	N	1285	——
ZebuT8	LEGS	160	——	30	50	122	P	1375	——
Trero	LEGS	149	——	39	54	118	F	1191	移動力+2
ZenithDV	LEGS	138	——	44	50	119	S	1426	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）

BATTLE TACTICS

版圖內的敵人主要分為左右兩邊的WANZER，與及圍在運輸機附近的坦克及裝甲車等，先派遣小隊消滅左面實力較弱的敵軍，留意由於森林地帶的地形效果很高，機關鎗和飛彈等武器的命中率會大為降低，因此最好採用格鬥戰。至於右面部隊因為其司令官的LV.較高，所以引他們行出來才進行夾擊，只要兩側形勢受到控制便可集中火力解決其他敵人。補充一點，在一定時間後敵軍會陸續撤走，位於沙灘邊緣的軍車移動力相當高，想從它的身上賺經驗值有一定難度。





MISSION 23

過關條件：敵方所有砲台毀滅
失敗條件：AMIA部隊被爆炸波及或我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,11,15,16	BT98M4A3	坦克	230/164	N	16/10/10/20	近遠距離
3,6	Trero	WANZER	177/109/109/149	F	16/10/10/20	格鬥遠距離
4	Calm450S	WANZER	207/128/128/175	P	22/19/23/22	近距離
5,10,18	40mmAAC	砲台	265	N	17/11/11/22	近遠距離
7,9,13	AAT6S1b4	坦克	230/164	N	16/10/10/20	近遠距離
8	Calm450S	WANZER	207/128/128/175	P	16/10/20/10	近遠距離
12	GAM409A	砲台	265	N	17/11/11/22	遠距離
14	Calm450S	WANZER	207/128/128/175	P	16/10/20/10	近距離
17	Trero	WANZER	177/109/109/149	F	21/21/21/21	格鬥遠距離

敵增援 DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
19	OSV-21c	重型裝甲車	480/315	N	22/19/23/22	近遠距離
20	OSV-21c	重型裝甲車	480/315	N	17/11/11/22	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
21	H558a	直升機	310	P	17/13/19/15	遠距離
22,23	FrostM50	WANZER	194/119/119/164	F	17/13/19/15	近距離
24	FrostM50	WANZER	194/119/119/164	F	16/13/19/8	近距離

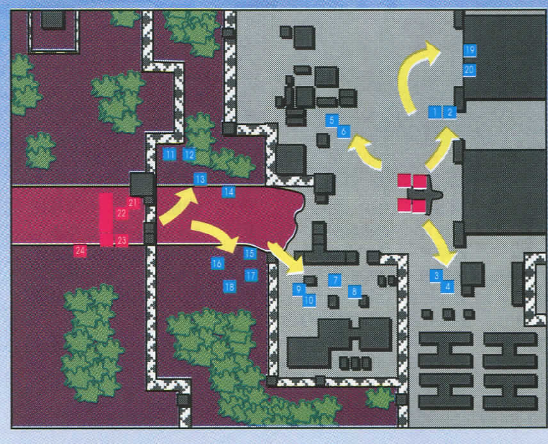
STORY DIGEST

在假設司令部的會議中，THOMAS說DEEAN空軍基地現時沒有甚麼動靜是出兵的好時機，於是將他心裏的作戰計劃告訴眾人。他決定把隊員分為3隊來行動，第1隊由AMIA帶領乘坐運輸機潛入敵陣進行擾亂工作，第2隊由THOMAS率領等運輸機爆炸產生混亂時從正面攻入基地，至於隊長為ASH之第3隊則負責攻入倉庫以找回FENRIR和GWIANDA將軍，當替小隊分配好成員後便立即散會，臨散會前SARIBASH將下兩關的敵軍分佈密碼告訴ASH；而在酒吧可買到生產商的網址和電腦晶片升級密碼。ASH離開司令室後在整備場遇到ROCKY，他希望ASH能夠好好保重別在戰鬥中死去，而在找其他人時會聽到各種鼓勵的話語，跟著再次到廣場有郵差將一封信交給ROCKY，原來是他當年的拍擋、地雷專家GRENY所寄來的，GRENY為了替無辜百姓解除地雷危機而辭退OCU的工作，接著在酒吧向郵差詢問得知GRENY在假設軍事醫院寄出此信，結果在醫院找到雙腳被地雷炸斷的他，ROCKY不信身為專家的他會被地雷所害，於是決定遲點再來探望他。當一切準備就緒便可出發，在AMIA駕駛運輸機到停機坪前製造混亂，最終把所有砲台破壞以讓ASH的小隊攻入倉庫。









BATTLE TACTICS

當先頭部隊AMIA降落在停機坪前時，要在5回合內阻止運輸機被附近的敵軍破壞，否則運輸機爆掉後便會馬上GAME OVER，留意由於敵人並不會主動攻擊AMIA小隊而是向運輸機打主意，因此若有格鬥兵就可瞬速重創它們至沒有進攻能力。運輸機爆炸後敵增援便會出現，同時間THOMAS的小隊與我軍增援會從正門攻入去，主要應付入口那邊的敵人，而AMIA等人則要北上解決重型裝甲車，小心司令官的實力極強；只要將全部砲台破壞便可過關。





首都整備場

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Clavier	機關鎗	24 × 8	74	30	1	9	P	523
Jura60mm	萊福鎗	131 × 1	80	33	1	9	P	563
PeakGaza	散彈鎗	23 × 8	71	28	1	9	P	449
FireAnt	火炎噴射器	47 × 4	74	30	1	9	F	530
H.C110	加農砲	61 × 3	67	37	1-2	3	SP	557
MadcapB	火箭砲	147 × 1	61	35	1-2	3	FS	508
H.Buster	金屬拳爪	58 × 1	5	27	1	∞	S	298
RodderG	鐵棒	67 × 1	10	32	1	∞	S	414
BarHorn	榴彈砲	76 × 1	70	33	2-3	2	FP	386
Thrush	飛彈	61 × 3	88	41	4-5	3	FS	711
EagletF	火箭	48 × 4	66	39	2-4	2	FS	612
PloverS4	對空飛彈	72 × 2	85	40	4-5	2	FS	729
SkyMynaB	對空火箭	32 × 6	67	38	2-4	2	FS	643

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
SN-20	護盾	28	25	50	15	N	354

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T3D	背包	18	0	6	594
AG-1000D	背包	23	53	0	1056

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
KafirM3	BODY	188	316	41	80	180	N	1844	——
QwaggaM08	BODY	184	314	40	72	144	N	1936	——
FrostM50	BODY	194	321	45	88	191	F	2010	——
DegenT8	BODY	179	318	52	82	184	S	2047	——
KafirM3	ARM	116	——	33	26	56	N	671	——
QwaggaM08	ARM	114	——	32	46	45	N	846	內藏機關鎗
FrostM50	ARM	119	——	36	29	59	F	731	——
DegenT8	ARM	110	——	42	35	57	S	820	——
KafirM3	LEGS	159	——	37	55	136	N	1501	——
QwaggaM08	LEGS	156	——	36	49	109	N	1497	——
FrostM50	LEGS	164	——	41	61	144	F	1636	——
DegenT8	LEGS	151	——	47	56	139	S	1666	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）



MISSION 24

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

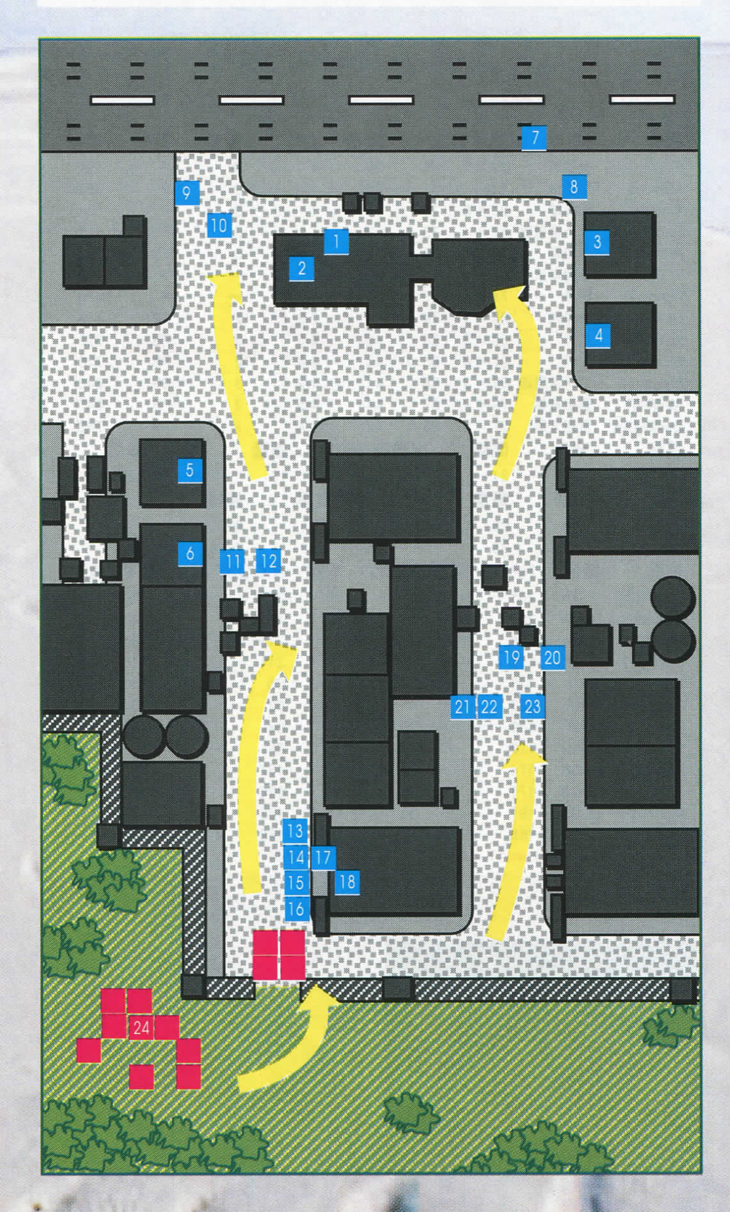
編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1	Moth VBS	WANZER	226/139/139/191	P	23/17/23/25	近距離
2	OSH20c	直升機	125	P	17/8/20/17	遠距離
3,4,5,6	DOOR	倉庫門	220	N	1/1/1/1	——

敵增援 DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
7,8,9,10	IVA-13B	戰鬥機	301	P	16/10/10/20	近遠距離
11,12,13,22	KafirM3	WANZER	188/116/116/159	N	16/20/10/10	格鬥
14,15,21	Trero	WANZER	177/109/109/149	F	16/10/10/20	格鬥遠距離
16,17,19,20	Calm450S	WANZER	207/128/128/175	P	16/10/20/10	近距離
18	OSV-21c	重型裝甲車	480/315	N	22/20/23/23	近遠距離
23	OSV-21c	重型裝甲車	480/315	N	16/10/20/10	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
24	KafirM3	WANZER	188/116/116/159	N	16/13/19/8	近距離



STORY DIGEST

革命軍節節敗退後，GWIANDA將軍決定離開基地往INTERGEHEN的總部去，起初VEN並不贊成將軍的行動，不過後來當他得悉將軍那時利用FENRIR來轟炸DHAKA時，頓時露出極度不滿的叛離感。當ASH小隊衝入倉庫時發現GWIANDA將軍正準備乘坐直升機逃走，他本想破壞倉庫的門以找回FENRIR與及拯救「被VEN捉走的將軍」，就在不斷向前推進時忽然出現了大批敵人，幸好THOMAS等人及時趕到協助。雙方交戰不久右側的倉庫突然產生爆炸，這時GWIANDA的直升機能夠順利起飛，可是被VEN憤然毀滅，他對部眾説革命已告失敗，叫他們棄掉武裝脫離戰線，不過另一次革命則會快將出現，説畢獨自跑掉，最後ASH等人把不肯投降的餘黨一舉殲滅。



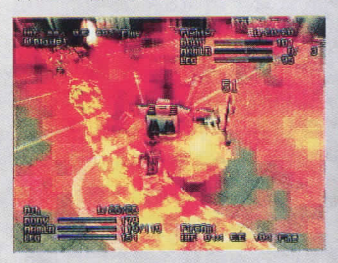




BATTLE TACTICS

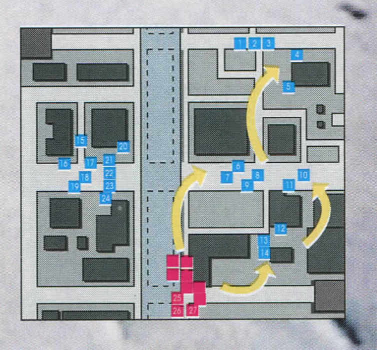
由於敵增援有4架戰鬥機，因此要替隊員裝備對空飛彈。一開始當敵增援出現時會有6~7名敵人包圍着ASH的小隊，玩者需要撤底解決它們才能繼續向前推進，留意敵方有一定實力因此預先要帶備足夠的回復用道具，至於我方的增援部隊則要擊倒看守着大門的強勁重型裝甲車，跟着便沿右路行對付那邊的敵人，因為人手充足所以會較左面的輕鬆。ASH等人再向前行就會到達左側倉庫，記着無論選用那種近／遠距離武器攻擊倉庫的門，都是不會消耗彈數的。





CHECK !

VERY SORRY，因編排上的失當所以上期誤登了MISSION 14的地圖，現在為各讀者重新刊登，敬請見諒。



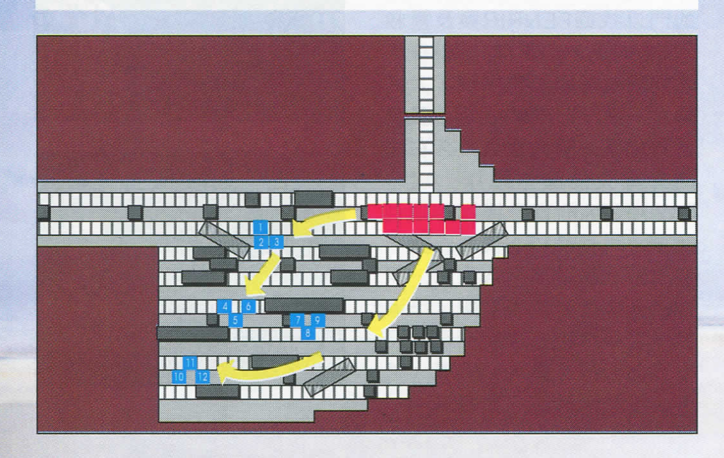


MISSION 25

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,3	OSV-08f	重型裝甲車	523/344	N	19/12/12/24	近遠距離
4,5,6	OSV-12f	六腳機械	523/344	P	19/12/12/24	近遠距離
7,8,9	OSV-08d	四腳機械	523/344	S	19/12/24/12	近遠距離
10	OSV-13h	重型裝甲車	523/344	S	24/21/25/24	近遠距離
11,12	OSV-12g	重型裝甲車	523/344	N	19/12/24/12	近遠距離



STORY DIGEST

戰勝革命軍後ASH等人進駐了DEEAN空軍基地，在長官室SAYURI説於那個爆掉的倉庫裏發現有FENRIR的部份碎片，MAYLAN道這可能是他與GWIANDA將軍意向分歧所做成。從VEN目前只有1個中隊的兵力看來他已對眾人不構成威脅，這時SARIBASH表示剩下來只是他和VEN之間的事，希望眾人能離開ALORDESH，原因是每當他看到各人時便會想起已死的LIRA……結果LISA決定以地下鐵到BORNEA去，聯絡軍艦到那兒接走他們，而在晚上休息時每人都有各種不同樣的感覺；在整備場可得到Rebirth All、Repair All×3與及一間生產商的網址。到了第二天部隊先返回DHAKA，當進入酒吧後返回廣場時ROCKY再次遇上那名郵差，收到GRENY臨終前所寫的一封信，替他報仇雪恨後再進司令室找ASH準備出發（詳情請參閱下版），在SARIBASH的陪同下乘地下鐵前往BORNEA去。就在行駛途中一個被廢置的車站突然產生爆炸，頓時令列車翻倒，ASH等人發現車站內出現了十多台重型裝甲車及多腳機械，幾經辛苦終能把敵人消滅，在盤問身為VEN部下的司令官時他答道是違背VEN的命令而來追捕眾人的，而THOMAS則從他乘坐機體的駕駛艙內發現VEN所在位置的地圖，結果SARIBASH決定先折返首都從詳計議。





BATTLE TACTICS

在部隊浩浩盪盪出發前往BORNEA的途中，遭受到VEN部下率領之重型裝甲車與多腳機械部隊伏擊，敵軍主要分為4小隊，先把我方成員平分為兩組，分別對付左上方與及正下方的敵人，留意由於它們平均都超過LV.20因此總有一定實力，若被正面轟中則非死即傷，最好讓能力較高的同伴擔任先頭部隊。解決全部6台敵人後兩組隊員便可向左下方移動，全力攻向其餘6台敵人，只要當心別被超強的司令官擊





首都整備場

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
FV-24	機關鎗	23 × 9	76	33	1	9	P	594
Alchimia	萊福鎗	145 × 1	81	36	1	9	P	654
State30	散彈鎗	25 × 8	70	31	1	9	P	534
HellPond	火炎噴射器	52 × 4	73	33	1	9	F	621
RungeFF	火箭砲	162 × 1	58	39	1-2	3	FS	590
W.Blades	金屬拳爪	65 × 1	5	29	1	∞	S	346
Pounder	鐵棒	74 × 1	8	35	1	∞	S	478
GL200M7	榴彈砲	84 × 1	70	37	2-3	2	FP	446
IbisWPS	飛彈	68 × 3	88	45	4-5	3	FS	829
BFinch	火箭	27 × 8	65	43	2-4	2	FS	726
Brasta96	肩用加農砲	68 × 3	68	41	1-2	3	SP	646
AirWildP	對空飛彈	79 × 2	87	44	4-5	2	FS	847
DonkeyAA	對空火箭	27 × 8	65	42	2-4	2	FS	742

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
SN-35	護盾	31	25	50	17	N	425

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T4C	背包	25	0	6	696
AG-450D	背包	25	58	0	1228

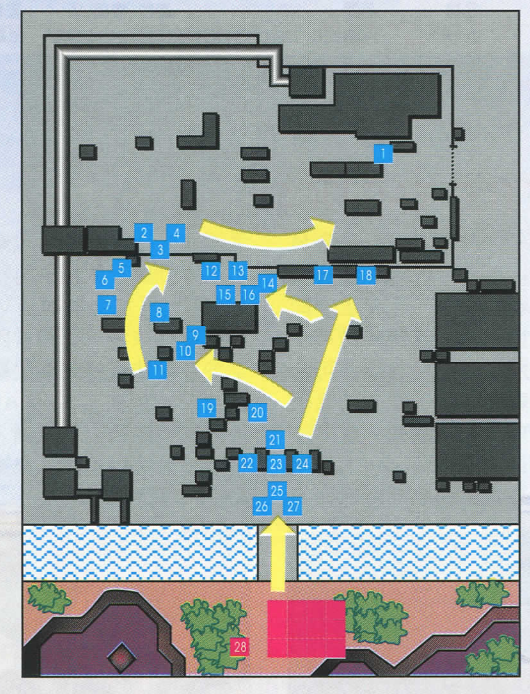
名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Robust2A	BODY	205	347	43	88	207	N	2138	——
Zaigout	BODY	201	345	42	79	166	N	2245	——
Moth VBS	BODY	226	350	37	91	215	P	2288	——
CastigoU	BODY	195	349	55	99	211	S	2610	內藏火箭砲
Robust2A	ARM	126	——	34	29	65	N	774	——
Zaigout	ARM	123	——	33	26	52	N	813	——
Moth VBS	ARM	139	——	29	30	68	P	828	——
CastigoU	ARM	120	——	43	30	66	S	859	——
Robust2A	LEGS	174	——	39	61	157	N	1745	——
Zaigout	LEGS	171	——	38	55	126	N	1832	——
Moth VBS	LEGS	191	——	33	63	163	P	1867	——
CastigoU	LEGS	165	——	50	62	160	S	1937	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）



MISSION 26

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅



ENEMY DATA

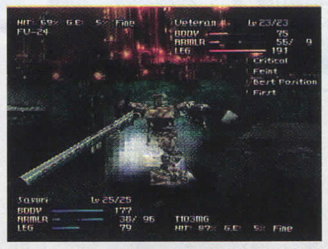
編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1	OSV-21g	重型裝甲車	523/344	N	24/18/24/26	近遠距離
2,4	A338S10m	坦克	232/151	N	17/11/22/11	遠距離
3	OSV-21g	重型裝甲車	523/344	N	24/22/25/24	近遠距離
5,12,20	ISP100B	修理兵	89/75	P	16/14/18/14	近距離
6,7,17,18	BT94M3	坦克	250/179	N	17/11/22/11	近遠距離
8,23	ReaderV	雷達車	62/37	N	17/11/11/22	——
9,10,22,25	Heil M19	WANZER	211/130/130/179	F	17/22/11/11	格鬥
11	OSV-21g	重型裝甲車	523/344	N	17/11/22/11	近遠距離
13,14	Moth VBS	WANZER	226/139/139/191	P	17/11/22/11	近距離
15,16,21	Gaff B	WANZER	212/130/130/180	S	17/11/11/22	近遠距離
19,26,27	78mmATC	砲台	289	N	17/11/11/22	遠距離
24	Moth VBS	WANZER	226/139/139/191	P	23/23/23/23	近距離

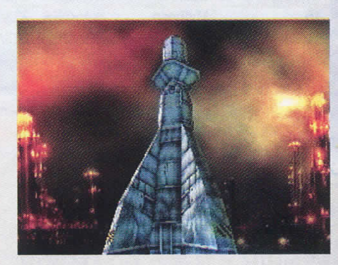
NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
28	SARI	WANZER	205/126/126/174	N	19/17/22/13	近距離

BATTLE TACTICS

這關敵軍主要分佈於橋口、版圖中央與及左上角的工場入口合共3處，由於他們的實力平均為LV.20以上，往往會被其格鬥攻擊或萊福鎗一擊斷手，至於連攜技更能快速幹掉我方隊員，因此要帶備足夠的回復道具和經常SAVE。在橋口和敵軍先頭部隊交戰時，緊記對岸那兩個砲台的射程能達至6格，所以要派防禦力與等級最高的成員上前負責擋彈。解決版圖中央的敵人後，就可到左上角的工場入口向最後一批人開火，留意敵方司令官很強，至於VEN因他會逃跑所以不需理會。



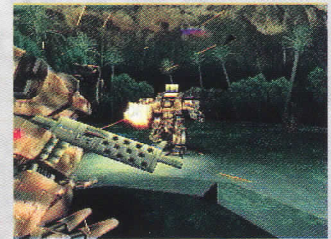


STORY DIGEST

由地下鐵返回DHAKA的假設司令部後，眾人開會以決定下一步的行動，JOYCE提議根據上次戰鬥從司令官坐機取得的地圖去VEN的巢穴，結果LISA亦表同意遲點才離開這國家。補給過後部隊便到昔日SARIBASH與VEN父親一起工作的鋼鐵工場，這時PIKE道出於4年前所發生的革命軍企圖謀反事件，原來在4年前訓練途中的ASH被叫到森林裏去找AZAD大佐，將近離開訓練場範圍時AZAD大佐告之要和VEN的部隊會合，一起到DEEAN空軍基地去進行突襲，ASH當然不肯，雙方火拼下AZAD大佐被殺，而ASH則被其臨死一鎗擊至腦震盪失去記憶，最後更因誤殺罪名而被趕出軍團。說畢後SAYURI探測到敵方有活動跡像，於是馬上作戰鬥準備，殺退敵軍後當部隊逐漸接近VEN時突然有一枚火箭向天發射，一臉茫然的VEN馬上逃走，雖然探測到並非核彈可是LISA估計它應該是FENRIR，相信INTERGEHEN於多月前已部署好一切，最後SARIBASH建議先在這裏札營以準備攻入VEN的巢穴。







CHECK！隱藏版面 MISSION 63

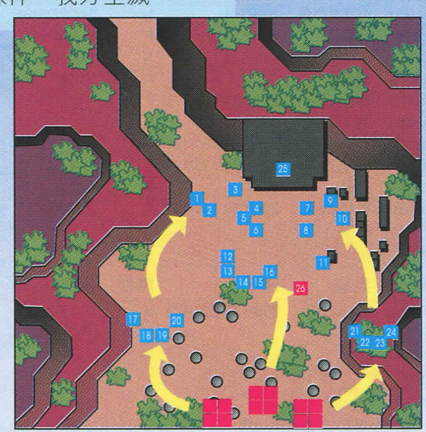
除上期介紹過的MISSION 64外，在《前線任務2》裏已知道的隱藏版面還有MISSION 63，至於其進入條件則先要在MISSION 23時引發ROCKY收到好友GRENY的信作開端，接着便到醫院探望他的傷勢，然後直至MISSION 25於廣場ROCKY會再次收到GRENY臨終前所寫的信，他在信中提及到雙腳是如何被炸斷的，原來以前當他與ROCKY還是夥伴時曾逮捕了利用地雷殘害百性名叫CROW的人，後來因CROW逃獄GRENY於是追捕他，結果誤中其地雷陷阱，ROCKY為要替GRENY報仇雪恨於是到首都外的森林去，果然發現他與6名部眾。戰術方面雖然版圖內遍佈地雷，不過由於WANZER的腳部被炸掉依然能向前移動，所以只要越過中央的沼澤池後才用道具替腳部回復便可，另外敵我雙方等級有一段差距，要取勝絕對不困難。





MISSION 27

過關條件：VEN被打敗
失敗條件：我方全滅



ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1	AAT6S3c1	坦克	272/194	N	19/12/12/24	遠距離
2	BT94M3	坦克	250/179	N	19/12/24/12	近遠距離
3,9	OLV160M5	雷達車	120/84	N	19/12/12/24	——
4,6,7,8	120mmATC	砲台	314	N	19/12/12/24	近遠距離
5,10	SP09c	修理兵	98/83	P	18/15/20/15	近距離
11,12	RSV300DM	裝甲車	149/86	N	19/12/12/24	——
13,16,17,20,21,24	Gaff B	WANZER	212/130/130/180	S	19/12/12/24	近遠距離
14,19,23	Zeal A1	WANZER	245/151/151/208	P	19/24/12/12	格鬥
15	MythosA	WANZER	223/137/137/189	N	25/25/25/25	近距離
18,22	MythosA	WANZER	223/137/137/189	N	19/12/24/12	近距離

STORY DIGEST

在補給部隊軍營，PIKE指出革命軍理應沒有宇宙火箭那麼先進的科技，應該是INTERGEHEN所生產的FENRIR，只是一經發射要中止其機能是相當困難的，至於VEN的巢穴SARIBASH說是位於ALORDESH古代武器集積場內，說畢便可先替部隊添置裝備，臨出發前SARIBASH決定要嘗試說服VEN；在整備場可取得霧島重工的晶片強化密碼。到達古代武器集積場後SARIBASH便上前和VEN對話，問他是否聯同INTERGEHEN一起使用FENRIR來進行革命，並勸他盡快收手，只是堅持要從OCU救回國家的VEN沒有理會他，戰鬥於是一觸即發。就在我方周旋於敵軍部隊時，武器庫突然產生大爆炸，原來是VEN駕駛着實力超強的機動兵器出現，幾經辛苦才能消滅它。就在眾人向他質問之際一架戰鬥機飛來向機動兵器攻擊，結果VEN葬身於火海之中，最後他對SARIBASH說LIRA仍然在生，現在昏迷於武器庫的內部，並叫ASH一定要阻止革命軍的行動。







敵增援 DATA

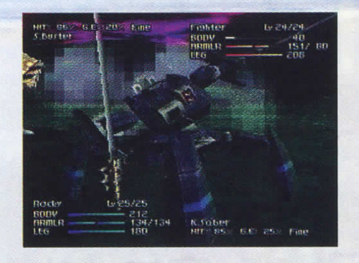
編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
25	ISV09A-S	機械兵器	999/777	N	26/20/25/28	近遠距離

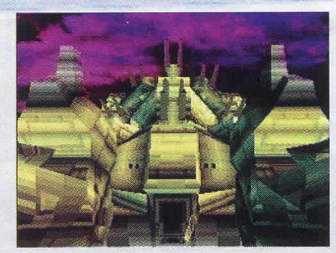
NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
26	ZenithX	WANZER	229/141/141/194	S	21/18/24/14	近距離

BATTLE TACTICS

在佈陣時玩者可先將隊員為3個小隊，左右兩隊先解決兩側各4名敵人，至於正中的則負責對付前方其餘的敵軍，待左右兩隊完成任務後便可合流一起殺敵，記着要先清除礙事的修理兵和雷達車。當解決一定數目的敵軍後，VEN會駕駛實力超凡的機動兵器從北面武器庫走出來，它除攻擊力異常強大外遠程武器的射程更達至9格，再加上操縱者VEN的等級要打敗它可算相當困難，至於攻略法最好先靠狙擊兵不斷攻擊它削去其HP與AP，然後由其他隊員上前執漏，注意玩者是無法以包圍法來減低其AP回復量的。





補給部隊軍營

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
T95MG	機關鎗	26 × 9	76	36	1	9	P	699
Zwige	萊福鎗	160 × 1	84	39	1	9	P	755
FlatSoul	散彈鎗	28 × 8	70	34	1	9	P	602
H.RatEX	火炎噴射器	57 × 4	74	36	1	9	F	717
H.Pierce	加農砲	75 × 3	67	45	1-2	3	SP	742
RockKing	火箭砲	179 × 1	63	43	1-2	3	FS	682
S.Buster	金屬拳爪	71 × 1	5	32	1	∞	S	400
K.Saber	鐵棒	82 × 1	10	39	1	∞	S	553
FineHorn	榴彈砲	93 × 1	70	40	2-3	2	FP	516
PloverM6	飛彈	102 × 2	85	50	4-5	3	FS	952
DonkeyDX	火箭	58 × 4	65	47	2-4	2	FS	829
MCaille3	對空飛彈	87 × 2	84	49	4-5	3	FS	985
S.SnipeG	對空火箭	39 × 6	68	46	2-4	2	FS	863

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
FireWall	護盾	35	25	50	18	F	483

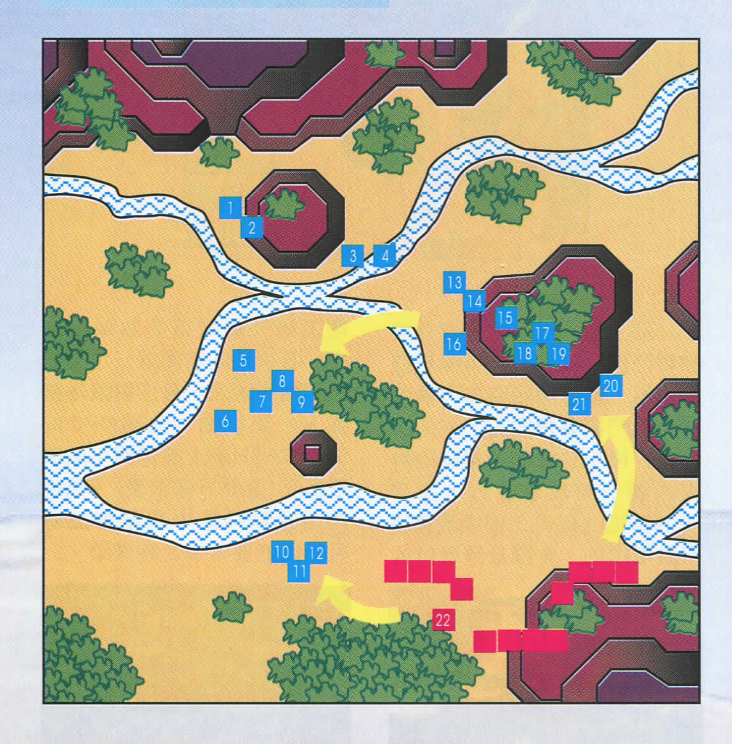
名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T5C	背包	34	0	6	807
AG-640D	背包	28	63	0	1411

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
VajieM30	BODY	219	378	44	87	190	N	2583	——
Zeal A1	BODY	245	384	38	100	246	P	2632	——
Type100A	BODY	230	386	50	118	251	F	2949	內藏加農砲
Gaff B	BODY	212	386	57	109	266	S	3004	內藏機關鎗
VajieM30	ARM	134	——	35	29	59	N	937	——
Zeal A1	ARM	151	——	31	33	77	P	954	——
Type100A	ARM	141	——	40	53	78	F	1166	內藏機關鎗
Gaff B	ARM	130	——	46	58	83	S	1386	內藏散彈鎗
VajieM30	LEGS	185	——	40	60	144	N	2105	——
Zeal A1	LEGS	208	——	35	69	187	P	2145	——
Type100A	LEGS	195	——	45	74	191	F	2185	——
Gaff B	LEGS	180	——	52	71	202	S	2449	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）

MISSION 28

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅



STORY DIGEST

救回LIRA後在軍營無論怎樣也沒法令她回復知覺，SARIBASH希望LISA能向OCU那邊提出派兵攻擊INTERGEHEN，以令他能送LIRA到醫院去接受治療，不過當她以無線電聯絡總部時其上司説FENRIR被發射是預料之事，他除了叫LISA盡快離開ALORDESH外還提及「測試現在正式開始」這番話，就在百思不得其解時ROSWELL驚叫着有大批敵軍接近軍營，眾人於是立刻整裝作戰；這時若返回首都可向守衛索取電腦晶片Niche1。在戰場LISA發現敵人為由FENRIR操縱的無人軍隊，當把它們打敗後INTERGEHEN的負責人HENSHELL便會現身，他承認FENRIR是由他們所製造的，並説各人妨礙着FENRIR的測試程序。







ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,13,14	IVA-14A	戰鬥機	357	P	21/13/13/26	遠距離
3,4	IAH-2A	直升機	398	P	21/13/13/26	近遠距離
5,15	ISV07A	重型機械	569/374	F	26/24/27/26	近遠距離
6,16	IAM02A	坦克	252/164	N	21/13/26/13	近遠距離
7,8,18,19	MythosA	WANZER	223/137/137/189	N	21/26/13/13	格鬥
9	MythosA	WANZER	223/137/137/189	N	27/27/27/27	近遠距離
10,11	IBT01A	坦克	272/194	N	21/13/26/13	近遠距離
12	BT94M3	坦克	250/179	N	21/13/26/13	近遠距離
17	MythosA	WANZER	223/137/137/189	N	21/13/26/13	近遠距離
20,21	IRSV400A	裝甲車	212/123	N	21/13/13/26	遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
22	ZenithX	WANZER	229/141/141/194	S	21/18/24/14	近距離

BATTLE TACTICS

由於這關敵軍有數架戰鬥機和直升機，因此要替各狙擊兵預先準備對空飛彈，至於佈陣方面最好把狙擊兵放在左方和中間的小隊裏，原因是戰機會集中攻向這兩處的，而敵軍方面超級戰士和司令官的等級很高，並不容易對付。戰術方面玩者應先派左路人馬和中央部隊解決左邊的3輛坦克與飛過來的直升機及戰鬥機，右面小隊負責破壞右邊的敵人，留意較接近中間的巨型機械是會移到右邊的，當所有嘍囉被幹掉後就全軍集中攻擊左上方的另一台巨型機械。





CHECK！全道具一覽表

名稱	售價	重量	用途
Repair1	10	1	單一部件回復至 MAX HP 的 50%，但是 HP 0 的部件不可
Repair2	50	2	單一部件回復至 MAX HP 的 75%，但是 HP 0 的部件不可
Repair3	100	4	單一部件回復至 MAX HP，但是 HP 0 的部件不可
Rebirth1	80	2	單一部件修理至 MAX HP 的 25%，即使是 HP 0 的部件亦可
Rebirth2	150	6	單一部件修理至 MAX HP，即使是 HP 0 的部件亦可
SpareMG	10	1	補充機關鎗彈藥至全滿
SpareRF	10	1	補充萊福鎗彈藥至全滿
SpareSG	10	1	補充散彈鎗彈藥至全滿
SpareGR	10	2	補充榴彈砲彈藥至全滿
SpareFR	10	2	補充火炎噴射器燃料至全滿
SpareMI	10	3	補充飛彈彈藥至全滿
SpareRK	10	3	補充火箭彈藥至全滿
SpareCA	10	2	補充加農砲彈藥至全滿
SpareBZ	10	2	補充火箭砲彈藥至全滿
SpareAM	10	3	補充對空飛彈彈藥至全滿
SpareAR	10	3	補充對空火箭彈藥至全滿
Mine	30	2	破壞部隊的 LEGS 部件，對沒有 LEGS 的部隊無效
Chafu	20	1	對飛彈攻擊的地形效果增加 30%
Smoke	20	1	對飛彈以外之攻擊的地形效果增加 30%
RepairAll	——	5	所有部件回復至 MAX HP，但是 HP 0 的部件不可
RebirthAll	——	7	所有部件修理至 MAX HP，即使是 HP 0 的部件亦可



MISSION 29

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,9	55mmAAC	砲台	340	N	22/14/14/28	近遠距離
2,6,10,12	ISV07B	重型機械	615/404	F	26/24/27/26	近遠距離
3,7,11,15	IVA-14A	戰鬥機	386	P	22/14/14/28	近遠距離
4,13	IAM02C	坦克	272/178	N	21/13/13/26	近遠距離
5,14,16,17,18,19	IBT01B	坦克	294/210	N	21/13/13/26	近遠距離
8	OSH20c	直升機	125	P	25/12/26/28	遠距離
20,21	IAH-2A	直升機	368	P	22/14/28/14	近遠距離
22	PVA-07a9	戰鬥機	386	P	27/22/30/25	近遠距離

敵增援 DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
24	MythosB	WANZER	236/145/145/200	N	27/27/27/27	格鬥
25	MythosB	WANZER	236/145/145/200	N	27/27/27/27	格鬥近距離
26	MythosB	WANZER	236/145/145/200	N	21/26/13/13	格鬥
25	MythosB	WANZER	236/145/145/200	N	21/13/26/13	格鬥近距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
23	ZenithX	WANZER	229/141/141/194	S	23/21/26/17	近遠距離

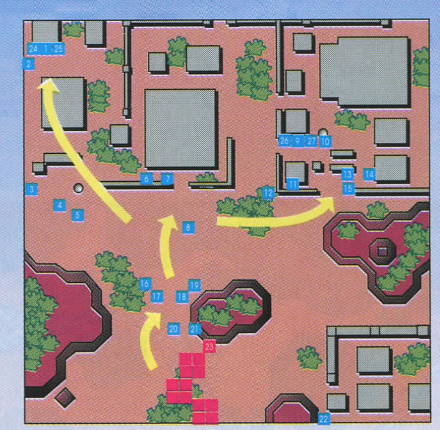
STORY DIGEST

到了黃昏，LISA在補給軍營對眾人以肯定的口吻說有人在這國家正進行FENRIR的實用試驗，目的是要證明由它所控制的無人兵器較人類操作的為優勝，她估計FENRIR其實一早已被射上太空，至於當時出現在各人眼前的火箭升空只是一個假像，OCU只要把責任推到革命軍處後便有藉口進行大清洗，不僅能進行測試更可毀滅證據，手段相當卑劣。接着當LISA聯絡制海艦MONT號時，得知戰艦收到有身份不明部隊宣戰的訊息，需要調動另一支艦隊協助，另外OCU情報部方面因衛星線路全部不通而無法聯絡得上，雖然SARIBASH叫眾人盡快返回首都預備逃離，可是隊員們卻堅決到北面的INTERGEHEN工場去作最後決戰。到達工場發現四周並無一人，跟着SARIBASH出現說已將LIRA帶回首都去，此時HENSHELL乘直升機飛過來告知INTERGEHEN就是OCU的武器開發秘密工場，後來一架身份不明的戰鬥機出現企圖襲擊他，最後他飛回工場，而ASH將工場外的無人兵器全數擊倒後亦與SARIBASH走進工場裏去。



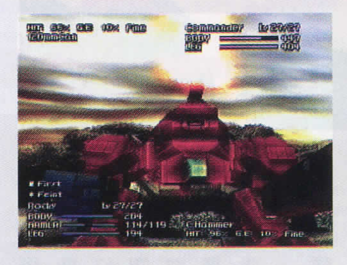






BATTLE TACTICS

和上關一樣敵人有直升機和戰鬥機，玩者要先帶備對空用武器，留意開始時右下角的神秘戰鬥機會飛向右上方的工場去，後來它會聯同其餘的無人兵器一起攻擊我方，而當HENSHELL進入工場後是會出現敵增援的。全關最難應付的是工場外牆缺口的數架戰鬥機，若盲目向前衝就一定會被它們圍剿致死，最佳對策是整隊人一起移動，先讓NPC的SARIBASH走上前作餌引敵機飛出來（雖然好像很衰），然後再用狙擊兵集中攻擊戰機便可，因此要帶備足夠彈藥。





補給部隊軍營

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
T98RifleB	萊福鎗	177 × 1	83	43	1	9	P	870
Girino	散彈鎗	31 × 8	72	37	1	9	P	694
FireAnt2	火炎噴射器	63 × 4	74	40	1	9	F	830
M405A9	火箭砲	198 × 1	60	46	1-2	3	FS	787
BearClaw	金屬拳爪	79 × 1	5	35	1	∞	S	459
C.Hammer	鐵棒	91 × 1	10	42	1	∞	S	636
T103MG	肩用機關鎗	28 × 9	78	39	1	9	P	810
Hi.Skua	榴彈砲	103 × 1	68	44	2-3	3	FP	594
B.Thrush	飛彈	83 × 3	88	54	4-5	3	FS	1095
MinaMyna	火箭	43 × 6	67	52	2-4	2	FS	954
H.T3Ali.	肩用加農砲	83 × 3	68	49	1-2	3	SP	857
PloverS6	對空飛彈	97 × 2	85	53	4-5	2	FS	1129
A.Finch2	對空火箭	33 × 8	65	51	2-4	2	FS	990

名稱	類別	防禦力．出現率	尺寸	重量	屬性	價格
SN-120	護盾	38 25	50	20	F	568

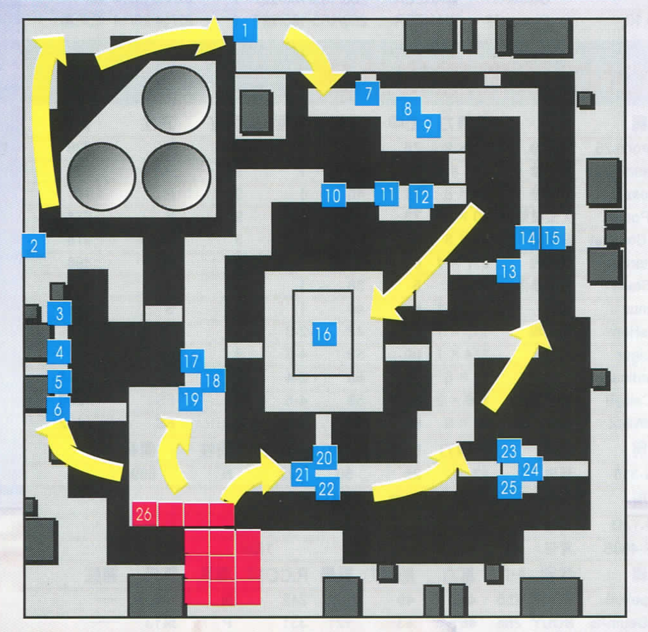
名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T3E	背包	27	0	7	923
AG-1000S	背包	30	69	0	1613

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Giza5S	BODY	241	413	48	107	269	N	2813	——
Zeal B1	BODY	265	417	41	110	280	P	3010	——
Manage	BODY	248	423	53	130	314	F	3373	內藏機關鎗
ZenithX	BODY	229	415	61	109	274	S	3122	——
Giza5S	ARM	148	——	38	35	85	N	1020	——
Zeal B1	ARM	163	——	32	36	88	P	1091	——
Manage	ARM	152	——	42	59	99	F	1334	內藏飛彈
ZenithX	ARM	141	——	48	36	87	S	1132	——
Giza5S	LEGS	204	——	43	73	246	N	2699	——
Zeal B1	LEGS	224	——	37	75	256	P	2888	——
Manage	LEGS	210	——	47	83	287	F	3236	——
ZenithX	LEGS	194	——	55	74	251	S	2996	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）

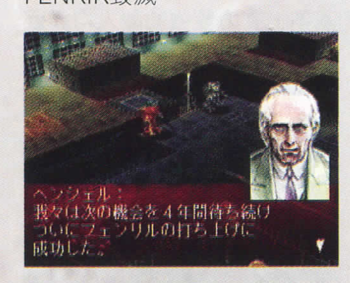
MISSION 30

過關條件：機動兵器被破壞
失敗條件：限定時間內無法啟動火箭或我方全滅

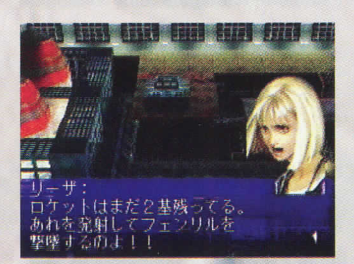


STORY DIGEST

進入INTERGEHEN工場後，SARIBASH會給予部隊額外的50000元來補給裝備，接着便可走入工場內部去，這時HENSHELL道出原來早於8年前已着手開發FENRIR，只是4年前的測試被ASH弄跨了。他說現在無路可選因OCU已下清除FENRIR的指令，同時派遣了稱為DARK GEESE的僱傭兵部隊去解決知道此事的人以殺人滅口，原來當日殺死VEN和攻擊HENSHELL的戰鬥機就是屬於DARK GEESE那班人的，後來盛怒的SARIBASH開火消滅了HENSHELL。為了找出令FENRIR停止活動的方法，部隊於是上前將實力超強的機動兵器破壞，這時工場內響起程序轉移的訊息，原來FENRIR的最終程序就是控制各國的軍事衛星以核彈攻擊世界各處，為免悲劇發生LISA叫眾人馬上到左上方的火箭控制台去，利用WANZER的電腦來啟動那兩枚火箭以毀掉FENRIR。不過當隊員走到控制台並令火箭升空後，FENRIR監察到火箭飛來而把火箭破壞了，同時它將近完成控制衛星程序並企圖以核彈攻擊INTERGEHEN總部，最後ASH等人把同盟識別訊號加在火箭上成功將FENRIR毀滅。







ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2	120mmATC	砲台	220	N	22/14/14/28	近遠距離
3,6,17	IBT01F	坦克	294/210	N	22/14/28/14	近遠距離
4,9,11,15,20,24	ISV07F	重型機械	615/404	F	22/14/28/14	全部
5	SchakalB	WANZER	266/163/163/225	S	27/27/27/27	格鬥
7,21,22	IRSV400B	裝甲車	229/133	N	22/14/14/28	遠距離
8,12	SchakalA	WANZER	260/160/160/220	N	21/26/13/13	格鬥
10,19	MythosB	WANZER	236/145/145/200	N	22/14/14/28	全部
13,14	MythosB	WANZER	236/145/145/200	N	22/14/28/14	格鬥近距離
16	ISV09A-S	機動兵器	999/777	N	30/30/30/30	近遠距離
18	MythosB	WANZER	236/145/145/200	N	22/14/28/14	全部
23,25	IAM02D	雷達車	272/178	N	22/14/28/14	近距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
26	ZenithX	WANZER	229/141/141/194	S	23/21/26/17	近遠距離

BATTLE TACTICS

這關主要分為戰鬥與及啟動火箭兩個部份，首先玩者需要對付版圖內全部站着不動的敵人，原因是避免在啟動火箭時被它們妨礙着。玩者最好兵分二路沿左右版邊殺敵，跟着便可集中對付那台超強的機動兵器（格鬥、近距離和遠距離能力皆為LV.30！），只要有3~4名帶備充足彈藥的狙擊兵先作遠程攻擊削其HP，然後由確實能攻擊BODY的格鬥兵作最後一擊便可。至於啟動火箭方面由於整個過程只有40回合的時間，因此要盡快移動到火箭控制台去，注意在啟動兩支火箭時是會消耗合共10回合的。





CHECK！電腦晶片特別升級之道

表面上玩者在整備場可替電腦晶片升級至LV.4，藉以提高晶片對機體的強化程度與及追加COM SKILL，不過各位到底又知不知道其實電腦晶片的等級上限是LV.5呢？要將晶片升級至LV.5，首先要準備需要升級之LV.4晶片（可在整備場或網上商店購買然後再到整備場升級），接着在「NETWORK」選擇或直接輸入指定生產商的網址，隨後便選擇或輸入替晶片升級的密碼，就可替晶片升級至LV.5。下表是部份晶片的升級專用網址及密碼，至於其餘的則有待大家去慢慢發掘了。

生產商網址	晶片升級密碼	對應晶片
SENDER	SCHUSS	Cilo
NAXOS	NACRE	Abbot、Niche
DIABLE	DIACTIC	Delikat
IGUCHI	IGNOBLE	Isthmus
KIRISIMA	KINDLE	Guanaco



■只要輸入這些網址和密碼，就可替手裏的晶片升級至LV.5

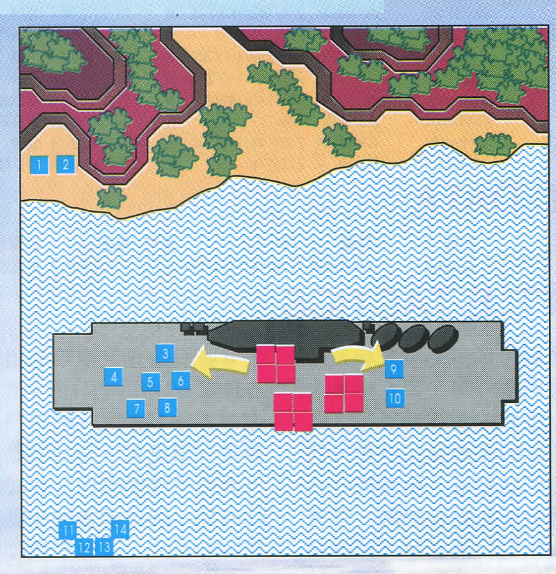


■除了能力值外就連追加COM SKILL也增加了不少



MISSION 31

過關條件：DOMINGO被打敗
失敗條件：我方全滅



ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,11,12,13,14	PVA-07a9	戰鬥機	386	P	22/14/14/28	近遠距離
3,7	GiaourG1	WANZER	268/165/165/227	F	22/14/14/28	全部
4	GiaourG3	WANZER	288/177/177/244	F	28/24/30/28	近距離
5,8	GiaourG1	WANZER	268/165/165/227	F	22/28/14/14	格鬥
6,9,10	GiaourG1	WANZER	268/165/165/227	F	22/14/28/14	近距離

MONT號戰艦格納庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Chronik25	機關鎗	31 × 9	75	43	1	9	P	926
Wander60	萊福鎗	194 × 1	83	47	1	9	P	991
Grossy11	散彈鎗	34 × 8	71	40	1	9	P	791
H.Pond3	火炎噴射器	70 × 4	73	43	1	9	F	934
W.Commet	加農砲	91 × 3	68	54	1-2	3	SP	978
LaterBoa	火箭砲	217 × 1	60	51	1-2	3	FS	896
P.Stake	金屬拳爪	87 × 1	5	38	1	∞	S	524
Venus	鐵棒	100 × 1	6	46	1	∞	S	726
WisHorn	榴彈砲	113 × 1	70	48	2-3	2	FP	678
Wulger	飛彈	214 × 1	90	59	4-5	3	FS	1251
Cardinal	火箭	48 × 6	63	56	2-4	2	FS	1085
MCailleB	對空飛彈	106 × 2	84	58	4-5	3	FS	1286
AirWildZ	對空火箭	48 × 6	65	55	2-4	2	FS	1122

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
SN-335	護盾	42	25	50	22	N	659

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T4D	背包	35	0	7	1060
AG-450S	背包	32	75	0	1839

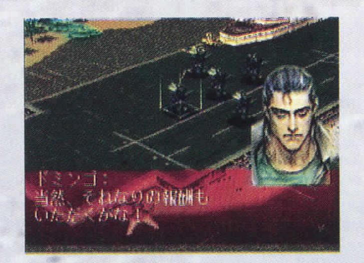
名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Type99B	BODY	255	446	49	105	242	N	3350	——
TeDeumA6	BODY	286	461	43	121	331	P	3413	——
GiaourG1	BODY	268	455	55	129	321	F	3477	——
DegenT10	BODY	247	450	64	119	309	S	3541	——
Type99B	ARM	157	——	39	68	78	N	1466	內藏火箭
TeDeumA6	ARM	176	——	34	68	106	P	1494	內藏飛彈
GiaourG1	ARM	165	——	44	42	103	F	1269	——
DegenT10	ARM	152	——	51	68	99	S	1421	——
Type99B	LEGS	216	——	44	71	222	N	3047	——
TeDeumA6	LEGS	242	——	38	85	302	P	2941	移動力＋1
GiaourG1	LEGS	227	——	50	88	294	F	3329	——
DegenT10	LEGS	209	——	57	82	283	S	3390	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）

STORY DIGEST

當登上航空母艦MONT號啟程回國時，各人都懷着不同的感受，LISA擔心OCU的人不會放過他們。過了一會身份不明的航空部隊逐漸接近戰艦，ASH等人於是馬上到格納庫去整頓裝備，跟着便返回甲板和入侵者作戰，結果發現來者竟然是曾救其一命的DOMINGO，原來他是隸屬於殺害VEN與及追殺HENSHELL的OCU僱傭兵部隊DARK GEESE，為了殺人滅口而到這兒來，最後經一輪火拼部隊終於打敗了DOMINGO，可是OCU的追擊並不會因此而終結……





結局

ASH等人於2102年7月1日上午10時返回OCU AUSTRALIA的首都CANBERRA，他們得PIKE協助在CIU的壓力下才能安全回國，為揭露其罪行而尋求渠道。另外，SARIBASH以ALORDESH國委員的身份向外界宣佈了OCU的陰謀，而OCU有關方面對近日各衛星被干擾、ALORDESH的革命軍事件與及發射進太空的軍事衛星等事發表了否定言論，並質疑SARIBASH的代表性和說話可信性，至於遊戲亦隨着LIRA的甦醒而結束。





BATTLE TACTICS

相比起LV.30超恐怖的機動兵器，就算是DOMINGO也只屬一般角色，如玩者能通過上關那麼就一定不會有問題。基本上實力較強的敵人均靠近左邊，戰術方面所有WANZER和戰鬥機都不用理會，只要戰勝DOMINGO就會馬上過關，當然有興趣的話可先幹掉那些礙眼的雜魚。











FRONT MISSION 2 全技表．完全足本版

BATTLE SKILL

系統	特技名稱	特技連攜*	對應攻擊	基本效果／升級變化
POWER	CRITICAL	全部	SPEED	攻擊力增加／LV.1=25%、LV.2=25%、LV.3=50%、LV.MAX=100%（LV.1與LV.2發動率增加）
	LUCKY	全部	SPECIAL	若攻擊時全彈命中，繼後的攻擊力便會增加，戰鬥後依然生效直至未能全彈命中為止／發動率增加
	CHARGE	格鬥	POWER	利用自己的HP與機體BODY（若裝備了增強馬力用背包則是計背包）的引擎馬力輸出來加強攻擊力，不過若擊中對手就會對機體造成損害／發動率增加(LV.MAX時自己會受到50%的損害)
	SHIELD RUSH	格鬥	SUPER	利用「CHARGE」之HP與機體BODY引擎馬力輸出來增加護盾的防禦力（必需裝備護盾）／發動率增加（LV.MAX時自己會受到50%的損害）
	TARGET	近距離	SPECIAL	命中率與攻擊力增加／LV.1=命10%攻10%、LV.2=命20%攻15%、LV.3=命30%攻20%、LV.MAX=命50%攻25%
	SIDE ATTACK	近距離	SPEED	敵回避率減低、我方攻擊力增加／LV.1=回10%攻10%、LV.2=回20%攻15%、LV.3=回30%攻20%、LV.MAX=回50%攻25%
	FINAL BREAK	格鬥	——	以ARM的HP來增加攻擊力若干%，命中後自己的ARM部件會損壞／LV.1=50%、LV.2=75%、LV.3=100%、LV.MAX=200%
	DISARM ARMOR	遠距離	POWER	敵部隊防禦力的若干%變成無效／LV.1=50%、LV.2=50%、LV.3=75%、LV.MAX=100%（LV.1與LV.2發動率增加）
	LV DAMAGE	格鬥	SPECIAL	給予敵方總LV.×10的損傷／發動率增加
	BEST POSITION	全部	SPEED	AP BONUS（攻擊時剩餘AP對命中率增加之參數）以特定倍數計算／LV.1=2、LV.2=2、LV.3=3、LV.MAX=4（LV.1與LV.2發動率增加）
SPEED	DOUBLE PUNCH	格鬥	SPEED	當雙手裝備了拳頭或金屬拳爪時，攻擊次數會增加／LV.1=1、LV.2=1、LV.3=2、LV.MAX=3（LV.1與LV.2發動率增加）
	FEINT	格鬥近距離	POWER	特技連攜確率為通常的若干倍／LV.1=1.5、LV.2=2、LV.3=2.5、LV.MAX=3
	SWITCH	近距離	SPECIAL	當雙手拿着同種類近距離專用武器時，除增加攻擊次數外還會將左右手武器互相交換攻擊／LV.1=1、LV.2=1、LV.3=2、LV.MAX=3（LV.1與LV.2發動率增加）
	SPEED	近距離	SPECIAL	攻擊時鎗械發彈數增加（單發武器無效）／LV.1=1、LV.2=1、LV.3=2、LV.MAX=3（LV.1與LV.2發動率增加）
	HIT & AWAY	格鬥近距離	——	當自己攻擊完畢便強制終結戰鬥／發動率增加
	COUNTER BLOW	格鬥	SUPER	在敵方攻擊的一瞬間強制進行格鬥攻擊，之後敵方無法攻擊／發動率增加
	COUNTER SHOT	近距離	SUPER	在敵方攻擊的一瞬間強制進行近距離攻擊，之後敵方無法攻擊／發動率增加
	LETHAL SHOT	近遠距離	POWER	被擊中的部件無論剩餘多少HP都會馬上毀掉（單發武器專用）／發動率增加
	FULL BULLET（S）	近距離	——	將剩餘子彈全部發射出來，每發攻擊力會較平時低／LV.1=50%、LV.2=50%、LV.3=75%、LV.MAX=100%（LV.1與LV.2發動率增加）
	FULL BULLET（L）	遠距離	——	將剩餘子彈全部發射出來，每發攻擊力會較平時低／LV.1=50%、LV.2=50%、LV.3=75%、LV.MAX=100%（LV.1與LV.2發動率增加）
	STUN PUNCH	格鬥	SPECIAL	被擊中敵人有一定確率變成STUN狀態／LV.1=30%、LV.2=30%、LV.3=50%、LV.MAX=80%（LV.1與LV.2發動率增加）
SPECIAL	HEAT BLOW	格鬥	POWER	「衝擊」屬性的格鬥攻擊追加「炎熱」屬性／發動率增加
	STING BLOW	格鬥	SUPER	「衝擊」屬性的格鬥攻擊變為「貫穿」屬性／發動率增加
	TERROR SHOT	近距離	SPECIAL	被擊中敵人有一定確率變成TERROR狀態／LV.1=30%、LV.2=30%、LV.3=50%、LV.MAX=80%（LV.1與LV.2發動率增加）
	DUEL	近距離	SPEED	全部攻擊會集中在同一部件上，但無法指定哪個部件／發動率增加
	BODY FIRST	近距離	SPEED	第1發攻擊必定命中BODY／發動率增加
	ARM FIRST	近距離	SUPER	第1發攻擊必定命中ARM／發動率增加
	LEG FIRST	近距離	POWER	第1發攻擊必定命中LEGS，而敵人有一定確率變成PANIC狀態／LV.1=30%、LV.2=30%、LV.3=50%、LV.MAX=80%（LV.1與LV.2發動率增加）
	GUIDE	遠距離	POWER	全部攻擊會集中在同一部件上，但無法指定哪個部件／發動率增加
	ALL OR NOTHING	近遠距離	SPEED	全彈命中或無一命中（單發武器不可）／發動率增加
FIELD	FIRST	全部	SPEED	取得先制攻擊權／發動率增加
	FIELD EFFECT	全部	FIELD	當在格鬥戰條件（無視地形效果、不可用盾回避、上半身破壞）時，自己不會失去地形效果／發動率增加
	HOLD ATTACK	全部	FIELD	給予敵方先制攻擊權，來換取增加命中率與攻擊力／LV.1=命10%攻10%、LV.2=命15%攻20%、LV.3=命20%攻30%、LV.MAX=命30%攻50%
	DEAD ANGLE	格鬥近距離	SPEED	當裝備了複數的特技，若潛到敵人背後就會增加特技連攜確率／LV.1=25%、LV.2=50%、LV.3=75、LV.MAX=100%
	DASH	近距離	FIELD	以格鬥戰的條件來進行戰鬥／發動率增加
	STRIKE	全部	SPECIAL	對敵方最初若干次的攻擊能100%命中／LV.1=1、LV.2=1、LV.3=2、LV.MAX=3（LV.1與LV.2發動率增加）
	FIND OUT	全部	SPEED	對敵方最初若干次攻擊能作100%回避／LV.1=1、LV.2=1、LV.3=2、LV.MAX=3（LV.1與LV.2發動率增加）
	IMMORTAL	全部	FIELD	當部件的HP為0時，直至戰鬥結束前也不會毀掉／發動率增加
	ESCAPE	全部	——	在雙方的攻擊出現之前會強制終結戰鬥／發動率增加
	SHIELD WALL	全部	FIELD	能以護盾來抵擋敵方的所有攻擊（必需裝備護盾）／發動率增加

*特技連攜——當發動了某個特技後，只能連攜到指定系統的特技

COM SKILL

特技名稱	對象	基本效果	升級變化
AUTO DEFENSE	自己	被攻擊時消費AP為1	被攻擊時消費AP為0
AUTO REPAIR	自己	每回合開始時最少HP的部件會自動回復MAX HP的5%	回復率為MAX HP的10%
AUTO REPAIR ALL	自己	每回合開始時所有部件會自動回復MAX HP的5%	回復率為MAX HP的10%
AUTO SIGHT（L）	自己	遠距離攻擊時消費AP為5	遠距離攻擊時消費AP為3
AUTO SIGHT（S）	自己	近距離攻擊時消費AP為1	近距離攻擊時消費AP為0
BALANCE UP	自己	不會發生DANGER狀態	——
DDP SYSTEM	自己	當部件被攻擊至破壞時會剩餘HP 1	——
DETECT MINE	自己	移動時會顯示地雷埋放位置	——
DMP SYSTEM	自己	100以上的損傷全部當作100（炎熱攻擊無效）	——
ENERGY SAVE	自己	RUNNING COST減少20%	RUNNING COST減少50%
LEARNING SYSTEM	自己	戰鬥中取得的經驗值為2倍	——
MOVE PLUS	自己	移動力增加1	移動力增加2
POWER DOWN（F）	敵方	敵人電腦晶片之格鬥效果無效化	——
POWER DOWN（L）	敵方	敵人電腦晶片之遠距離效果無效化	——
POWER DOWN（S）	敵方	敵人電腦晶片之近距離效果無效化	——
RANGE PLUS	自己	遠距離武器射程增加1	遠距離武器射程增加2
SATELLITE	敵方	敵方地形效果變成0%	——
SDP SYSTEM	自己	10以下的損傷全部當作0（只對貫通屬性攻擊有效）	20以下的損傷全部當作0
SHOCK ABSORB	自己	戰鬥中不會陷入STUN狀態（只對衝擊屬性攻擊有效）	——

HONOR SKILL

特技名稱	對象	基本效果	升級變化
APB支援	我方	當周圍八格的我方部隊攻擊時，裝備了此特技部隊之AP會計算到其AP BONUS（攻擊時剩餘AP對命中率增加之參數）	——
APB無效	敵方	當周圍八格的敵方部隊攻擊時，其剩餘AP對命中率的增加變得無效化	——
AP PLUS	我方	在每回合開始時，周圍八格我方部隊的AP回復量會增加2	——
AP MINUS	敵方	在每回合開始時，周圍八格敵方部隊的AP回復量會減少2	——
Z.O.C.	敵方	裝備這特技的部隊，其周圍八格會建起看不見的勢力範圍，敵人踏入後必需立即停下來，到下回合只能作前後左右1格移動（離開後才會回復）	——
INTERCEPT	敵方	周圍八格敵方部隊的命中率下降10%	下降率增加
HONOR SKILL無效	敵方	周圍八格的敵方部隊除了「HONOR SKILL無效」外，所有HONOR SKILL都會變成無效	——
SURPRISE	敵方	周圍八格敵方部隊的回避率下降10%	下降率增加
SKILL UP	我方	周圍八格我方部隊的特技發動率增加50%	發動率增加
SKILL DOWN	敵方	周圍八格敵方部隊的特技發動率下降50%	下降率增加
STEAL	敵方	能夠隨機偷取在降伏狀態之敵方部隊的其中一件道具（部件除外）	——
STOP	敵方	周圍八格的敵方部隊無法移動	——
DEEP STRIKE	我方	周圍八格我方部隊的命中率會增加10%	命中率增加
DEFENCE	我方	周圍八格我方部隊的回避率會增加10%	回避率增加
BATTLE SKILL無效	敵方	周圍八格敵方部隊的所有BATTLE SKILL都會變成無效	——
HELP	我方	我方部隊的攻擊，全部會由自己之攻擊所取代	——
HOLD BACK	敵方	周圍八格的敵方部隊無法進行攻擊（反擊除外）	——
MORAL	我方	周圍我方部隊之回避率、命中率與特技發動率會增加5%	——
REFRESH	我方	在每回合開始時，周圍八格我方部隊的PANIC和TERROR狀態會回復	連STUN狀態也回復
SURRENDER CALL	敵方	説服HP較少的敵人降伏	——

SUPER SKILL

當角色達至LV.25左右便會自動學得的專用特殊技

角色	特技名稱	基本效果
ASH	SNIPER	第1發攻擊必定命中敵方BODY，若使用萊福鎗攻擊力則會增加10%
JOYCE	HUNTING	命中率增加15%，攻擊力增加10%
AMIA	HIGH SPEED	鎗械發彈數增加2發，若使用單發武器則無效
GRIFF	BEAT UP	攻擊次數增加1次，若雙手並非裝備格鬥武器則無效
THOMAS	2LV DAMAGE	給予敵方總LV.×20的損傷
ROCKY	MG BLOW	攻擊次數增加1
ROSWELL	DESTRUCT	攻擊力增加50%
LISA	SHOOTING STAR	將剩餘子彈全部發射出來，攻擊力增加20%
SAYURI	SUPER LUCKY	若攻擊全彈命中繼後的攻擊力便會增加，戰鬥後依然生效直至未能全彈命中為止
CORDY	CRUSADER	CRITICAL + STUN PUNCH
PIKE	BACK ATTACK	敵回避率減低15%，攻擊力增加10%
MAYLAN	BLAST BLOW	攻擊命中的部件必然會被破壞



充滿冒險、有趣與愛情的暑假

卒業 VANCATION

by：山寺良牙

久違了的《卒業》系列現在又多了一個新作品，就是這個《卒業VANCATION》，如果各位有看過上期介紹的話，應該知道今作除了舊有人物會出場外，另外會有三位新人物出場。今期，本人就會為各出場人物及一些迷你遊戲作表式攻略，多謝大家棒場。



◆◆◆攻略要點◆◆◆

1. 選定了追求目標後，當然是要窮追猛打令女孩對主角的好感度上升，可是有很多時候都是不少於一人出場的，那時便要看清楚對白的內容，並且選出正確的回答，才可令目標女孩對主角的好感度上升，另外若選了另一個答案，是會使另一女孩的好感度上升的（有時會例外，如：全體好感度上升/ 下降），請小心留意。

2. 看清楚表後，便會發覺到有些日子及時間，女孩是會獨自出外的，這時便是一個好機會，一口氣找往她的心吧！當中當然亦要留意對白的回答內容。

3.正如上期中説過，遊戲中出現的迷你遊戲時可增加其好感度的，所以想在遊戲中表現突出的話，便要看看一會的「迷你遊戲攻略數值参巧表」

●●●鈴鳴島全圖●●●



1. 渡假屋（宿屋）
2. 海灘（ビーチ）
3. 小島（離れ小島）
4. 珊瑚礁
5. 河口
6. 川
7. 山洞（洞くつ/ 洞窟）
8. 村（町）
9. 港口（港）
10. 遺跡
11. 湖

○○○迷你遊戲攻略數值参巧表○○○

由於在上期已登出迷你遊戲的玩法及規則，因此便不再詳細介紹。

■■■水中漫才■■■

→→→各女孩的忍笑能力

女孩名	忍笑能力
中本静	★★★
加藤美夏	★★★
志村まみ	★
新井聖美	★★★★
高城麗子	★★★★★
安田舞奈	★★★★★
石橋美佐子	★★★★
シンディ桜井	★★★
谷由利佳	★★
犬塚さおり	★★★★★
横山めぐみ	★★★
西川真樹	★★★★★
三波亮子	★★★★
戸塚いずみ	★★★
伊東由紀惠	★★

→→→最強搞笑對白

選擇句語	搞笑對聯
チワワにあいさつ	こんにちわわ
ここが目ですか？	あい
うどん	うどーん
あそこの医者・裸で手術するんだって	「ぬ・縫うど」
このイスを気合で壊します	ちぇあーっ
谷由利佳	そりゃよかったに
高城麗子	高城れいこん

※註：一五星為最強，一星為最弱。

■■■烹調咖哩食品■■■

→→→老處機停放材料之位置

方向掣	○掣	△掣	□掣	×掣	L掣	R掣
雞腳	牛	墨魚	豬	車厘子	雞	雞
香蕉	蕃茄	洋蔥	豬	茄子	雞	酸辣醬
茄子	咖喱粉 10 倍	咖喱粉 20 倍	洋蔥	蕃茄	蘿蔔	
咖喱粉 20 倍	蝦	牛	貝類	雞腳	薯仔	蕃茄
薯仔	牛	薯仔	墨魚	豬	奇異果	香蕉
洋蔥	魚	酸辣醬	菠蘿	雞腳	咖喱粉 1 倍	咖喱粉 5 倍
雞	乳酪	蝦	芝士	貝類	洋蔥	魚
酸辣醬	蘿蔔	菠蘿	車厘子	奇異果	香蕉	咖喱粉 40 倍

→→→得分判定與好感度關係

得分	判定	好感度
101 分以上	美味（美味しい）	大幅↑
40 至 100 分	一般（普通）	↑
39 分以下	難食（まずい）	↓
辣味 21 倍以上	太辣（辛すぎ）	大幅↓

→→→材料調合後所取得之分數

成品	材料	得分
牛肉	牛＋洋蔥＋蕃茄	60
豬肉	豬＋薯仔＋洋蔥	40
雞肉	雞＋蕃茄＋蘿蔔	40
海鮮	魚、蝦、墨魚、貝類	使用其中三種得 40 分
特別海鮮	魚＋蝦＋墨魚＋貝類	120
鮮果	菠蘿、車厘子、奇異果、香蕉	使用其中三種得 70 分
特別鮮果	菠蘿＋車厘子＋奇異果＋香蕉	150
蔬果	茄子、薯仔、洋蔥、蕃茄、蘿蔔	使用其中三種得 40 分
蔬果併盤	茄子＋薯仔＋洋蔥＋蕃茄＋蘿蔔	100
鈴鳴之施惠	蝦＋墨魚＋茄子＋蕃茄＋香蕉	200

■■■我的回憶在魚竿之上■■■

→→→得分與女孩的好感度關係

26 分以上	大幅↑
23 至 25 分	↑
18 至 22 分	↑
13 至 17 分	↑
8 至 12 分	↑
3 至 7 分	↑
-1 至 2 分	↑
-6 至 -2 分	↓
-6 分以下	大幅↓

→→→得分與女孩的感想

12 分以上	最高（さいこ…）
7 至 11 分	高興（楽しかった）
6 分以下	一般（いまいち）



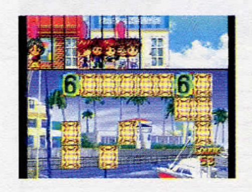
▼▼秘技工場外傳——其之一

於規則説明畫面出現前按緊「L1+R1+START+SELECT」來直接開始遊戲，之後在遊戲中釣任何魚也可令女孩的好感度上升。

■■■神經衰弱探險隊■■■

→→→發生事件時的好感度

女孩與主角之距離	好感度
最近	↑
第二近	少量↑
第三近	少量↑
第四近	少量↑
最遠	無變化



▼▼秘技工場外傳——其之二

於規則説明畫面河口海灘小島湖 山洞新井聖美前按緊「L1+R1+□+×+SELECT」來直接開始遊戲，之後版面上除了一張「1」及一張「0」以外，其他全都是「6」。

■■下椰子雨的可能性是 100% ■■

▼▼秘技工場外傳——其之三

於規則説明畫面出現前按緊「L1+R1」來直接開始遊戲，之後在遊戲中便可使用以下秘技。

於決定踢力時按下「SELECT」，便可用最大力度踢椰子樹。

於椰子開始跌下時按下「SELECT」，在按掣的期間是可由電腦作自動防禦。

■■■聽箭頭由命的探險隊■■■

→→→發生的事件與好感度關係

事件	好感度	發生率
由大群蝙蝠中保護女孩	↑	約 30%
由大群蛇中保護女孩	↑	約 40%
不留神被蝙蝠及蛇襲擊	↓	約 30%

■■■衝出雜草叢■■■

▼▼秘技工場外傳——其之四

於規則説明畫面河口海灘小島湖 山洞新井聖美前按緊「L1+R1+↑+△」來直接開始遊戲，之後版面上的終點便會立刻出現，不用四圍找。

■■■瀑布 DIVER ■■■

→→→道具的價值

道具	價值
石板	7
蠟燭台（ロウソク台）	5
短劍	3
杯（コップ）	2

→→→價值與女孩好感度關係

價值比較	好感度
主角大於女角（主角>女角）	大幅↑
主角等於女角（主角=女角）	↑
主角少於女角（主角<女角）	↓

■■■小島的洞窟■■■

▼▼秘技工場外傳——其之五

於遊戲中，在選擇洞窟畫面時同時按下「L1+L2+R1+R2」，便會自動照出沒有蛇的洞，但留意一點，就是此技並不能保證次次也可成功，另外也不保證可以找到其洞窟。

☆☆☆迷你遊戲出現表☆☆☆

■■■水中漫才■■■

日期	時間	地點	出場人物
8月5日	早上	珊瑚礁	加藤美夏・犬塚さおり・三波亮子
8月5日	中午	珊瑚礁	新井聖美・中本靜・石橋美佐子・伊東由紀惠
8月8日	下午	港口	高城麗子・シンディ桜井・犬塚さおり・谷由利佳
8月10日	下午	港口	新井聖美・志村まみ・戸塚いずみ・伊東由紀惠・三波亮子
8月12日	中午	港口	犬塚さおり・西川真樹
8月15日	下午	珊瑚礁	犬塚さおり・戸塚いずみ・三波亮子
8月16日	下午	珊瑚礁	高城麗子・シンディ桜井・安田舞奈・石橋美佐子・三波亮子
8月21日	早上	珊瑚礁	高城麗子・安田舞奈・石橋美佐子・三波亮子
8月21日	中午	港口	新井聖美・中本靜・加藤美夏
8月27日	下午	港口	志村まみ・加藤美夏・石橋美佐子・横山めぐみ

■■■烹調咖哩食品■■■

日期	時間	地點	出場人物
8月4日	下午	遺跡	志村まみ・中本靜・石橋美佐子・伊東由紀惠
8月6日	中午	遺跡	中本靜・加藤美夏・犬塚さおり
8月8日	中午	川	加藤美夏・戸塚いずみ
8月9日	早上	遺跡	中本靜・シンディ桜井・安田舞奈・石橋美佐子・横山めぐみ
8月11日	早上	川	高城麗子・伊東由紀惠
8月11日	中午	遺跡	志村まみ・横山めぐみ・三波亮子
8月14日	早上	遺跡	志村まみ・加藤美夏・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月17日	早上	川	新井聖美・加藤美夏・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月18日	中午	川	高城麗子・加藤美夏・犬塚さおり
8月23日	中午	川	石橋美佐子・伊東由紀惠・三波亮子
8月29日	中午	遺跡	新井聖美・高城麗子・シンディ桜井・谷由利佳・横山めぐみ

■■■我的回憶在魚竿之上■■■

日期	時間	地點	出場人物
8月4日	早上	河口	中本靜・谷由利佳・戸塚いずみ
8月4日	中午	湖	志村まみ・シンディ桜井・西川真樹・三波亮子
8月8日	早上	河口	新井聖美・志村まみ・伊東由紀惠
8月11日	下午	河口	加藤美夏・シンディ桜井・犬塚さおり・石橋美佐子・西川真樹
8月15日	早上	河口	安田舞奈・横山めぐみ
8月22日	早上	湖	新井聖美・シンディ桜井・安田舞奈
8月22日	下午	河口	中本靜・志村まみ・谷由利佳・横山めぐみ・戸塚いずみ
8月24日	下午	湖	シンディ桜井・西川真樹
8月25日	早上	湖	石橋美佐子・西川真樹

■■■神經衰弱探險隊■■■

日期	時間	地點	出場人物
8月2日	中午	山洞	加藤美夏・谷由利佳・伊東由紀惠
8月9日	中午	山洞	中本靜・シンディ桜井・安田舞奈・石橋美佐子・横山めぐみ
8月14日	下午	村	志村まみ・加藤美夏・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月15日	中午	村	新井聖美・高城麗子・西川真樹・伊東由紀惠
8月17日	下午	村	新井聖美・加藤美夏・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月19日	下午	山洞	シンディ桜井・三波亮子
8月27日	中午	村	シンディ桜井・伊東由紀惠・三波亮子
8月28日	早上	山洞	高城麗子・西川真樹・横山めぐみ

■■下椰子雨的可能性是 100% ■■

日期	時間	地點	出場人物
8月3日	下午	小島	高城麗子・志村まみ・三波亮子
8月10日	早上	小島	安田舞奈・西川真樹
8月10日	中午	小島	加藤美夏・谷由利佳・横山めぐみ
8月12日	下午	海灘	新井聖美・志村まみ・シンディ桜井・三波亮子
8月17日	中午	小島	シンディ桜井・横山めぐみ・伊東由紀惠
8月19日	中午	海灘	谷由利佳・西川真樹・横山めぐみ
8月22日	中午	海灘	高城麗子・西川真樹
8月24日	早上	小島	中本靜・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月27日	早上	海灘	志村まみ・加藤美夏・石橋美佐子・横山めぐみ
8月29日	早上	海灘	中本靜・志村まみ・石橋美佐子

■■■聽箭頭由命的探險隊■■■

日期	時間	地點	出場人物
8月7日	全日	山洞	最高好感度的女孩

■■■衝出雜草叢■■■

日期	時間	地點	出場人物
8月13日	全日	河口	最高好感度的女孩

■■■瀑布 DIVER ■■■

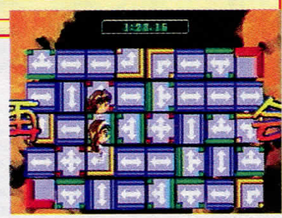
日期	時間	地點	出場人物
8月20日	全日	湖	最高好感度的女孩

■■■小島的洞窟■■■

日期	時間	地點	出場人物
8月26日	全日	小島	最高好感度的女孩

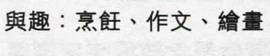
■■■最後的洞窟■■■

日期	時間	地點	出場人物
8月30日	全日	山洞	最高好感度的女孩



♀♀♀♀人物行動表♀♀♀♀

《卒業》系



中本靜「CV：久川綾」

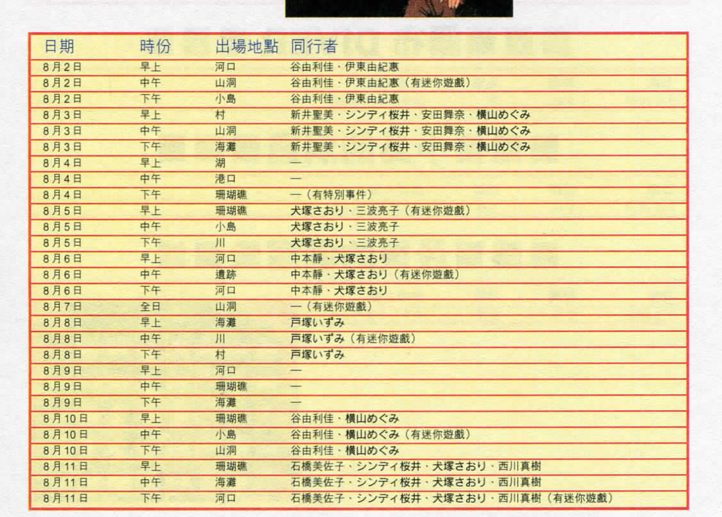
班別：高中3年B班
身高：160CM
血型：A
三圍：B84 W56 H85
生日：9月18日
與趣：烹飪、作文、繪畫



日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	海灘	志村まみ・高城麗子・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月2日	中午	港口	志村まみ・高城麗子・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月2日	下午	村	志村まみ・高城麗子・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月3日	早上	湖	—
8月3日	中午	珊瑚礁	—
8月3日	下午	村	—
8月4日	早上	河口	谷由利佳・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月4日	中午	小島	谷由利佳・戸塚いずみ
8月4日	下午	港口	谷由利佳・戸塚いずみ
8月5日	早上	山洞	新井聖美・石橋美佐子・伊東由紀惠
8月5日	中午	珊瑚礁	新井聖美・石橋美佐子・伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月5日	下午	河口	新井聖美・石橋美佐子・伊東由紀惠
8月6日	早上	河口	犬塚さおり・加藤美夏
8月6日	中午	遺跡	犬塚さおり・加藤美夏（有迷你遊戲）
8月6日	下午	海灘	犬塚さおり・加藤美夏
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	村	—
8月8日	中午	湖	—
8月8日	下午	河口	—（有特別事件）
8月9日	早上	遺跡	石橋美佐子・シンディ桜井・安田舞奈・横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月9日	中午	山洞	石橋美佐子・シンディ桜井・安田舞奈・横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月9日	下午	小島	石橋美佐子・シンディ桜井・安田舞奈・横山めぐみ
8月10日	早上	湖	—
8月10日	中午	川	—
8月10日	下午	遺跡	—
8月11日	早上	村	安田舞奈
8月11日	中午	河口	安田舞奈
8月11日	下午	港口	安田舞奈
8月12日	早上	山洞	加藤美夏・谷由利佳
8月12日	中午	海灘	加藤美夏・谷由利佳
8月12日	下午	小島	加藤美夏・谷由利佳
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	海灘	横山めぐみ
8月14日	中午	川	横山めぐみ
8月14日	下午	珊瑚礁	横山めぐみ
8月15日	早上	港口	—
8月15日	中午	川	—
8月15日	下午	海灘	—
8月16日	早上	山洞	志村まみ
8月16日	中午	小島	志村まみ
8月16日	下午	村	志村まみ
8月17日	早上	河口	三波亮子
8月17日	中午	港口	三波亮子
8月17日	下午	山洞	三波亮子
8月18日	早上	河口	—
8月18日	中午	珊瑚礁	—
8月18日	下午	川	—
8月19日	早上	小島	新井聖美・安田舞奈・犬塚さおり・伊東由紀惠
8月19日	中午	遺跡	新井聖美・安田舞奈・犬塚さおり・伊東由紀惠
8月19日	下午	河口	新井聖美・安田舞奈・犬塚さおり・伊東由紀惠
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	河口	新井聖美・加藤美夏
8月21日	中午	港口	新井聖美・加藤美夏（有迷你遊戲）
8月21日	下午	珊瑚礁	新井聖美・加藤美夏
8月22日	早上	川	志村まみ・谷由利佳・横山めぐみ・戸塚いずみ
8月22日	中午	湖	志村まみ・谷由利佳・横山めぐみ・戸塚いずみ
8月22日	下午	河口	志村まみ・谷由利佳・横山めぐみ・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月23日	早上	川	—
8月23日	中午	遺跡	—
8月23日	下午	湖	—
8月24日	早上	小島	犬塚さおり・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月24日	中午	遺跡	犬塚さおり・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月24日	下午	港口	犬塚さおり・戸塚いずみ
8月25日	早上	河口	志村まみ・加藤美夏
8月25日	中午	村	志村まみ・加藤美夏
8月25日	下午	港口	志村まみ・加藤美夏
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	村	—
8月27日	中午	港口	—
8月27日	下午	遺跡	—
8月28日	早上	遺跡	加藤美夏・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月28日	中午	湖	加藤美夏・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月28日	下午	山洞	加藤美夏・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月29日	早上	海灘	石橋美佐子・志村まみ（有迷你遊戲）
8月29日	中午	河口	石橋美佐子・志村まみ
8月29日	下午	湖	石橋美佐子・志村まみ
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

加藤美夏「CV：嶋方淳子」

班別：高中3年B班
身高：162CM
血型：A
三圍：B83 W56 H85
生日：7月23日
與趣：所有運動



日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	河口	谷由利佳・伊東由紀惠
8月2日	中午	山洞	谷由利佳・伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月2日	下午	小島	谷由利佳・伊東由紀惠
8月3日	早上	村	新井聖美・シンディ桜井・安田舞奈・横山めぐみ
8月3日	中午	山洞	新井聖美・シンディ桜井・安田舞奈・横山めぐみ
8月3日	下午	海灘	新井聖美・シンディ桜井・安田舞奈・横山めぐみ
8月4日	早上	湖	—
8月4日	中午	港口	—
8月4日	下午	珊瑚礁	—（有特別事件）
8月5日	早上	珊瑚礁	犬塚さおり・三波亮子（有迷你遊戲）
8月5日	中午	小島	犬塚さおり・三波亮子
8月5日	下午	川	犬塚さおり・三波亮子
8月6日	早上	河口	中本靜・犬塚さおり
8月6日	中午	遺跡	中本靜・犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月6日	下午	河口	中本靜・犬塚さおり
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	海灘	戸塚いずみ
8月8日	中午	川	戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月8日	下午	村	戸塚いずみ
8月9日	早上	河口	—
8月9日	中午	珊瑚礁	—
8月9日	下午	海灘	—
8月10日	早上	珊瑚礁	谷由利佳・横山めぐみ
8月10日	中午	小島	谷由利佳・横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月10日	下午	山洞	谷由利佳・横山めぐみ
8月11日	早上	珊瑚礁	石橋美佐子・シンディ桜井・犬塚さおり・西川真樹
8月11日	中午	海灘	石橋美佐子・シンディ桜井・犬塚さおり・西川真樹
8月11日	下午	河口	石橋美佐子・シンディ桜井・犬塚さおり・西川真樹（有迷你遊戲）
8月12日	早上	山洞	中本靜・谷由利佳
8月12日	中午	海灘	中本靜・谷由利佳
8月12日	下午	小島	中本靜・谷由利佳
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	遺跡	志村まみ・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月14日	中午	河口	志村まみ・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月14日	下午	村	志村まみ・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月15日	早上	湖	石橋美佐子・谷由利佳
8月15日	中午	河口	石橋美佐子・谷由利佳
8月15日	下午	小島	石橋美佐子・谷由利佳
8月16日	早上	川	—
8月16日	中午	山洞	—
8月16日	下午	村	—
8月17日	早上	川	新井聖美・犬塚さおり・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月17日	中午	湖	新井聖美・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月17日	下午	村	新井聖美・犬塚さおり・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月18日	早上	山洞	高城麗子・犬塚さおり
8月18日	中午	川	高城麗子・犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月18日	下午	小島	高城麗子・犬塚さおり
8月19日	早上	村	—
8月19日	中午	河口	—
8月19日	下午	珊瑚礁	—
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	河口	中本靜・新井聖美
8月21日	中午	港口	中本靜・新井聖美（有迷你遊戲）
8月21日	下午	珊瑚礁	中本靜・新井聖美
8月22日	早上	小島	犬塚さおり
8月22日	中午	珊瑚礁	犬塚さおり
8月22日	下午	川	犬塚さおり
8月23日	早上	山洞	—
8月23日	中午	村	—
8月23日	下午	湖	—
8月24日	早上	山洞	新井聖美・高城麗子・谷由利佳・三波亮子
8月24日	中午	小島	新井聖美・高城麗子・谷由利佳・三波亮子
8月24日	下午	遺跡	新井聖美・高城麗子・谷由利佳・三波亮子
8月25日	早上	河口	中本靜・志村まみ
8月25日	中午	村	中本靜・志村まみ
8月25日	下午	港口	中本靜・志村まみ
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	海灘	志村まみ・石橋美佐子・横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月27日	中午	小島	志村まみ・石橋美佐子・横山めぐみ
8月27日	下午	港口	志村まみ・石橋美佐子・横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月28日	早上	遺跡	中本靜・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月28日	中午	湖	中本靜・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月28日	下午	山洞	中本靜・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月29日	早上	河口	犬塚さおり
8月29日	中午	山洞	犬塚さおり
8月29日	下午	遺跡	犬塚さおり
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）



志村まみ「CV：金丸日向子」

班別：高中3年B班
身高：159CM
血型：B
三圍：B82 W59 H83
生日：1月4日
興趣：收集毛毛公仔





日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	海灘	中本静・高城麗子・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月2日	中午	港口	中本静・高城麗子・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月2日	下午	村	中本静・高城麗子・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月3日	早上	山洞	高城麗子・三波亮子
8月3日	中午	川	高城麗子・三波亮子
8月3日	下午	小島	高城麗子・三波亮子（有迷你遊戲）
8月4日	早上	小島	シンディ桜井・西川真樹・三波亮子
8月4日	中午	湖	シンディ桜井・西川真樹・三波亮子（有迷你遊戲）
8月4日	下午	遺跡	シンディ桜井・西川真樹・三波亮子（有迷你遊戲）
8月5日	早上	村	—
8月5日	中午	山洞	—
8月5日	下午	小島	—
8月6日	早上	川	安田舞奈・谷由利佳・横山めぐみ・伊東由紀惠
8月6日	中午	珊瑚礁	安田舞奈・谷由利佳・横山めぐみ・伊東由紀惠
8月6日	下午	村	安田舞奈・谷由利佳・横山めぐみ・伊東由紀惠
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	河口	新井聖美・伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月8日	中午	港口	新井聖美・伊東由紀惠
8月8日	下午	小島	新井聖美・伊東由紀惠
8月9日	早上	村	谷由利佳・戸塚いずみ
8月9日	中午	河口	谷由利佳・戸塚いずみ
8月9日	下午	湖	谷由利佳・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月10日	早上	川	新井聖美・戸塚いずみ・三波亮子・伊東由紀惠
8月10日	中午	山洞	新井聖美・戸塚いずみ・三波亮子・伊東由紀惠
8月10日	下午	港口	新井聖美・戸塚いずみ・三波亮子・伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月11日	早上	山洞	横山めぐみ・三波亮子
8月11日	中午	遺跡	横山めぐみ・三波亮子（有迷你遊戲）
8月11日	下午	小島	横山めぐみ・三波亮子
8月12日	早上	川	新井聖美・シンディ桜井・三波亮子
8月12日	中午	村	新井聖美・シンディ桜井・三波亮子
8月12日	下午	海灘	新井聖美・シンディ桜井・三波亮子（有迷你遊戲）
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	遺跡	加藤美夏・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月14日	中午	河口	加藤美夏・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ
8月14日	下午	村	加藤美夏・犬塚さおり・谷由利佳・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月15日	早上	海灘	—
8月15日	中午	港口	—
8月15日	下午	村	—
8月16日	早上	山洞	中本静
8月16日	中午	小島	中本静
8月16日	下午	村	中本静
8月17日	早上	村	石橋美佐子・西川真樹
8月17日	中午	遺跡	石橋美佐子・西川真樹
8月17日	下午	小島	石橋美佐子・西川真樹
8月18日	早上	珊瑚礁	三波亮子
8月18日	中午	湖	三波亮子
8月18日	下午	山洞	三波亮子
8月19日	早上	港口	—
8月19日	中午	珊瑚礁	—
8月19日	下午	小島	—
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	湖	戸塚いずみ・伊東由紀惠
8月21日	中午	河口	戸塚いずみ・伊東由紀惠
8月21日	下午	村	戸塚いずみ・伊東由紀惠
8月22日	早上	川	中本静・谷由利佳・横山めぐみ・戸塚いずみ
8月22日	中午	湖	中本静・谷由利佳・横山めぐみ・戸塚いずみ
8月22日	下午	河口	中本静・谷由利佳・横山めぐみ・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月23日	早上	珊瑚礁	戸塚いずみ
8月23日	中午	山洞	戸塚いずみ
8月23日	下午	小島	戸塚いずみ
8月24日	早上	珊瑚礁	—
8月24日	中午	海灘	—
8月24日	下午	川	—（有特別事件）
8月25日	早上	河口	中本静・加藤美夏
8月25日	中午	村	中本静・加藤美夏
8月25日	下午	港口	中本静・加藤美夏
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	海灘	加藤美夏・石橋美佐子・横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月27日	中午	小島	加藤美夏・石橋美佐子・横山めぐみ
8月27日	下午	港口	加藤美夏・石橋美佐子・横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月28日	早上	湖	伊東由紀惠
8月28日	中午	山洞	伊東由紀惠
8月28日	下午	村	伊東由紀惠
8月29日	早上	海灘	中本静・石橋美佐子（有迷你遊戲）
8月29日	中午	河口	中本静・石橋美佐子
8月29日	下午	湖	中本静・石橋美佐子
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

新井聖美「CV：鶴ひろみ」

班別：高中3年B班
身高：164CM
血型：O
三圍：B86 W58 H85
生日：12月3日
興趣：旅行





日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	村	—
8月2日	中午	遺跡	—
8月2日	下午	港口	—
8月3日	早上	村	加藤美夏・シンディ桜井・安田舞奈・横山めぐみ
8月3日	中午	山洞	加藤美夏・シンディ桜井・安田舞奈・横山めぐみ
8月3日	下午	海灘	加藤美夏・シンディ桜井・安田舞奈・横山めぐみ
8月4日	早上	珊瑚礁	高城麗子・安田舞奈
8月4日	中午	海灘	高城麗子・安田舞奈
8月4日	下午	湖	高城麗子・安田舞奈
8月5日	早上	山洞	中本静・石橋美佐子・伊東由紀惠
8月5日	中午	珊瑚礁	中本静・石橋美佐子・伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月5日	下午	河口	中本静・石橋美佐子・伊東由紀惠
8月6日	早上	湖	石橋美佐子
8月6日	中午	村	石橋美佐子
8月6日	下午	河口	石橋美佐子
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	河口	志村まみ・伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月8日	中午	港口	志村まみ・伊東由紀惠
8月8日	下午	小島	志村まみ・伊東由紀惠
8月9日	早上	山洞	犬塚さおり
8月9日	中午	小島	犬塚さおり
8月9日	下午	川	犬塚さおり
8月10日	早上	川	志村まみ・戸塚いずみ・三波亮子・伊東由紀惠
8月10日	中午	山洞	志村まみ・戸塚いずみ・三波亮子・伊東由紀惠
8月10日	下午	港口	志村まみ・戸塚いずみ・三波亮子・伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月11日	早上	港口	—
8月11日	中午	小島	—
8月11日	下午	山洞	—
8月12日	早上	川	志村まみ・シンディ桜井・三波亮子
8月12日	中午	村	志村まみ・シンディ桜井・三波亮子
8月12日	下午	海灘	志村まみ・シンディ桜井・三波亮子（有迷你遊戲）
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	川	—
8月14日	中午	山洞	—
8月14日	下午	海灘	—（有特別事件）
8月15日	早上	珊瑚礁	高城麗子・西川真樹・伊東由紀惠
8月15日	中午	村	高城麗子・西川真樹・伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月15日	下午	山洞	高城麗子・西川真樹・伊東由紀惠
8月16日	早上	湖	伊東由紀惠
8月16日	中午	遺跡	伊東由紀惠
8月16日	下午	川	伊東由紀惠
8月17日	早上	川	加藤美夏・犬塚さおり・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月17日	中午	湖	加藤美夏・犬塚さおり・戸塚いずみ
8月17日	下午	村	加藤美夏・犬塚さおり・戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月18日	早上	川	石橋美佐子・伊東由紀惠
8月18日	中午	河口	石橋美佐子・伊東由紀惠
8月18日	下午	湖	石橋美佐子・伊東由紀惠
8月19日	早上	小島	中本静・安田舞奈・犬塚さおり・伊東由紀惠
8月19日	中午	遺跡	中本静・安田舞奈・犬塚さおり・伊東由紀惠
8月19日	下午	河口	中本静・安田舞奈・犬塚さおり・伊東由紀惠
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	河口	中本静・加藤美夏
8月21日	中午	港口	中本静・加藤美夏（有迷你遊戲）
8月21日	下午	珊瑚礁	中本静・加藤美夏
8月22日	早上	湖	シンディ桜井・安田舞奈（有迷你遊戲）
8月22日	中午	小島	シンディ桜井・安田舞奈
8月22日	下午	遺跡	シンディ桜井・安田舞奈
8月23日	早上	海灘	犬塚さおり・西川真樹・横山めぐみ
8月23日	中午	湖	犬塚さおり・西川真樹・横山めぐみ
8月23日	下午	村	犬塚さおり・西川真樹・横山めぐみ
8月24日	早上	山洞	高城麗子・加藤美夏・谷由利佳・三波亮子
8月24日	中午	小島	高城麗子・加藤美夏・谷由利佳・三波亮子
8月24日	下午	遺跡	高城麗子・加藤美夏・谷由利佳・三波亮子
8月25日	早上	珊瑚礁	—
8月25日	中午	川	—
8月25日	下午	遺跡	—
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	海灘	加藤美夏・石橋美佐子・横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月27日	中午	小島	加藤美夏・石橋美佐子・横山めぐみ
8月27日	下午	港口	加藤美夏・石橋美佐子・横山めぐみ
8月28日	早上	湖	伊東由紀惠
8月28日	中午	山洞	伊東由紀惠
8月28日	下午	村	伊東由紀惠
8月29日	早上	海灘	中本静・石橋美佐子（有迷你遊戲）
8月29日	中午	河口	中本静・石橋美佐子
8月29日	下午	湖	中本静・石橋美佐子
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）





高城麗子「CV：冬馬由美」

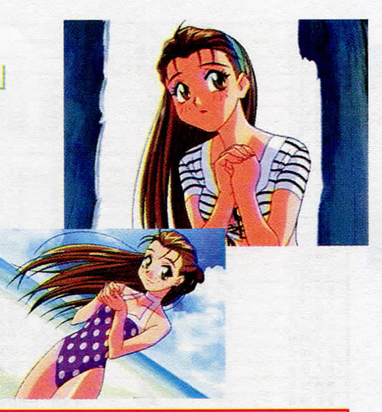
班別：高中3年B班
身高：165CM
血型：AB
三圍：B87 W57 H87
生日：10月3日
興趣：騎馬、遊船河

日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	海灘	中本靜、志村まみ、犬塚さおり、戸塚いずみ
8月2日	中午	港口	中本靜、志村まみ、犬塚さおり、戸塚いずみ
8月2日	下午	村	中本靜、志村まみ、犬塚さおり、戸塚いずみ
8月3日	早上	山洞	志村まみ、三波亮子
8月3日	中午	川	志村まみ、三波亮子
8月3日	下午	小島	志村まみ、三波亮子（有迷你遊戲）
8月4日	早上	珊瑚礁	新井聖美、安田舞奈
8月4日	中午	海灘	新井聖美、安田舞奈
8月4日	下午	湖	新井聖美、安田舞奈
8月5日	早上	港口	横山めぐみ
8月5日	中午	遺跡	横山めぐみ
8月5日	下午	村	横山めぐみ
8月6日	早上	珊瑚礁	—
8月6日	中午	海灘	—
8月6日	下午	港口	—
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	遺跡	シンディ桜井、犬塚さおり、谷由利佳
8月8日	中午	海灘	シンディ桜井、犬塚さおり、谷由利佳
8月8日	下午	港口	シンディ桜井、犬塚さおり、谷由利佳（有迷你遊戲）
8月9日	早上	川	—
8月9日	中午	港口	—
8月9日	下午	村	—（有特別事件）
8月10日	早上	湖	中本靜
8月10日	中午	川	中本靜
8月10日	下午	遺跡	中本靜
8月11日	早上	川	伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月11日	中午	山洞	伊東由紀惠
8月11日	下午	村	伊東由紀惠
8月12日	早上	港口	石橋美佐子、戸塚いずみ
8月12日	中午	山洞	石橋美佐子、戸塚いずみ
8月12日	下午	湖	石橋美佐子、戸塚いずみ
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	河口	安田舞奈
8月14日	中午	珊瑚礁	安田舞奈
8月14日	下午	川	安田舞奈
8月15日	早上	珊瑚礁	新井聖美、西川真樹、伊東由紀惠
8月15日	中午	村	新井聖美、西川真樹、伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月15日	下午	山洞	新井聖美、西川真樹、伊東由紀惠
8月16日	早上	小島	石橋美佐子、シンディ桜井、安田舞奈、三波亮子
8月16日	中午	海灘	石橋美佐子、シンディ桜井、安田舞奈、三波亮子
8月16日	下午	珊瑚礁	石橋美佐子、シンディ桜井、安田舞奈、三波亮子（有迷你遊戲）
8月17日	早上	湖	—
8月17日	中午	珊瑚礁	—
8月17日	下午	海灘	—
8月18日	早上	山洞	新井聖美、犬塚さおり
8月18日	中午	川	新井聖美、犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月18日	下午	小島	新井聖美、犬塚さおり
8月19日	早上	川	石橋美佐子
8月19日	中午	小島	石橋美佐子
8月19日	下午	港口	石橋美佐子
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	珊瑚礁	石橋美佐子、安田舞奈、三波亮子（有迷你遊戲）
8月21日	中午	小島	石橋美佐子、安田舞奈、三波亮子
8月21日	下午	川	石橋美佐子、安田舞奈、三波亮子
8月22日	早上	山洞	西川真樹
8月22日	中午	海灘	西川真樹（有迷你遊戲）
8月22日	下午	小島	西川真樹
8月23日	早上	港口	—
8月23日	中午	海灘	—
8月23日	下午	河口	—
8月24日	早上	山洞	新井聖美、加藤美夏、谷由利佳、三波亮子
8月24日	中午	小島	新井聖美、加藤美夏、谷由利佳、三波亮子
8月24日	下午	遺跡	新井聖美、加藤美夏、谷由利佳、三波亮子
8月25日	早上	港口	シンディ桜井、安田舞奈、横山めぐみ、伊東由紀惠
8月25日	中午	小島	シンディ桜井、安田舞奈、横山めぐみ、伊東由紀惠
8月25日	下午	川	シンディ桜井、安田舞奈、横山めぐみ、伊東由紀惠
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	山洞	戸塚いずみ
8月27日	中午	川	戸塚いずみ
8月27日	下午	村	戸塚いずみ
8月28日	早上	山洞	西川真樹、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月28日	中午	小島	西川真樹、横山めぐみ
8月28日	下午	河口	西川真樹、横山めぐみ
8月29日	早上	港口	新井聖美、シンディ桜井、谷由利佳、横山めぐみ
8月29日	中午	遺跡	新井聖美、シンディ桜井、谷由利佳、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月29日	下午	海灘	新井聖美、シンディ桜井、谷由利佳、横山めぐみ
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

《卒業II》系



安田舞奈「CV：中島千里」



班別：高中2年B班
身高：164CM
血型：B
三圍：B85 W51 H84
生日：6月4日
興趣：電腦、一般古典藝能

日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	珊瑚礁	—
8月2日	中午	村	—
8月2日	下午	湖	—
8月3日	早上	村	新井聖美、加藤美夏、シンディ桜井、横山めぐみ
8月3日	中午	山洞	新井聖美、加藤美夏、シンディ桜井、横山めぐみ
8月3日	下午	海灘	新井聖美、加藤美夏、シンディ桜井、横山めぐみ
8月4日	早上	珊瑚礁	高城麗子、新井聖美
8月4日	中午	海灘	高城麗子、新井聖美
8月4日	下午	湖	高城麗子、新井聖美
8月5日	早上	山洞	シンディ桜井、戸塚いずみ
8月5日	中午	湖	シンディ桜井、戸塚いずみ
8月5日	下午	海灘	シンディ桜井、戸塚いずみ
8月6日	早上	川	志村まみ、谷由利佳、横山めぐみ、伊東由紀惠
8月6日	中午	珊瑚礁	志村まみ、谷由利佳、横山めぐみ、伊東由紀惠
8月6日	下午	村	志村まみ、谷由利佳、横山めぐみ、伊東由紀惠
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	山洞	石橋美佐子、横山めぐみ
8月8日	中午	珊瑚礁	石橋美佐子、横山めぐみ
8月8日	下午	遺跡	石橋美佐子、横山めぐみ
8月9日	早上	遺跡	中本靜、石橋美佐子、シンディ桜井、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月9日	中午	山洞	中本靜、石橋美佐子、シンディ桜井、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月9日	下午	小島	中本靜、石橋美佐子、シンディ桜井、横山めぐみ
8月10日	早上	小島	西川真樹
8月10日	中午	河口	西川真樹
8月10日	下午	湖	西川真樹
8月11日	早上	村	中本靜
8月11日	中午	河口	中本靜
8月11日	下午	港口	中本靜
8月12日	早上	山洞	—
8月12日	中午	川	—
8月12日	下午	港口	—
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	河口	高城麗子
8月14日	中午	珊瑚礁	高城麗子
8月14日	下午	川	高城麗子
8月15日	早上	河口	横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月15日	中午	山洞	横山めぐみ
8月15日	下午	湖	横山めぐみ
8月16日	早上	小島	石橋美佐子、シンディ桜井、三波亮子、高城麗子
8月16日	中午	海灘	石橋美佐子、シンディ桜井、三波亮子、高城麗子
8月16日	下午	珊瑚礁	石橋美佐子、シンディ桜井、三波亮子、高城麗子（有迷你遊戲）
8月17日	早上	海灘	—
8月17日	中午	川	—
8月17日	下午	湖	—（有特別事件）
8月18日	早上	遺跡	谷由利佳、横山めぐみ、戸塚いずみ
8月18日	中午	港口	谷由利佳、横山めぐみ、戸塚いずみ
8月18日	下午	村	谷由利佳、横山めぐみ、戸塚いずみ
8月19日	早上	小島	中本靜、新井聖美、犬塚さおり、伊東由紀惠
8月19日	中午	遺跡	中本靜、新井聖美、犬塚さおり、伊東由紀惠
8月19日	下午	河口	中本靜、新井聖美、犬塚さおり、伊東由紀惠
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	珊瑚礁	高城麗子、石橋美佐子、三波亮子（有迷你遊戲）
8月21日	中午	小島	高城麗子、石橋美佐子、三波亮子
8月21日	下午	川	高城麗子、石橋美佐子、三波亮子
8月22日	早上	湖	新井聖美、シンディ桜井（有迷你遊戲）
8月22日	中午	小島	新井聖美、シンディ桜井
8月22日	下午	遺跡	新井聖美、シンディ桜井
8月23日	早上	遺跡	シンディ桜井、谷由利佳
8月23日	中午	珊瑚礁	シンディ桜井、谷由利佳
8月23日	下午	海灘	シンディ桜井、谷由利佳
8月24日	早上	村	—
8月24日	中午	河口	—
8月24日	下午	珊瑚礁	—
8月25日	早上	港口	高城麗子、横山めぐみ、伊東由紀惠
8月25日	中午	小島	高城麗子、横山めぐみ、伊東由紀惠
8月25日	下午	川	高城麗子、横山めぐみ、伊東由紀惠
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	小島	新井聖美、西川真樹
8月27日	中午	河口	新井聖美、西川真樹
8月27日	下午	湖	新井聖美、西川真樹
8月28日	早上	小島	石橋美佐子
8月28日	中午	山洞	石橋美佐子
8月28日	下午	港口	石橋美佐子
8月29日	早上	山洞	伊東由紀惠
8月29日	中午	海灘	伊東由紀惠
8月29日	下午	港口	伊東由紀惠
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

石橋美佐子「CV：南場千繪子」

班別：高中2年B班
身高：161CM
血型：O
三圍：B81 W56 H82
生日：10月21日
興趣：讀書、薙刀

日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	遺跡	シンディ桜井
8月2日	中午	海灘	シンディ桜井
8月2日	下午	河口	シンディ桜井
8月3日	早上	遺跡	伊東由紀惠
8月3日	中午	河口	伊東由紀惠
8月3日	下午	山洞	伊東由紀惠
8月4日	早上	村	—
8月4日	中午	珊瑚礁	—
8月4日	下午	海灘	—
8月5日	早上	山洞	中本靜、新井聖美、伊東由紀惠
8月5日	中午	珊瑚礁	中本靜、新井聖美、伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月5日	下午	河口	中本靜、新井聖美、伊東由紀惠
8月6日	早上	湖	新井聖美
8月6日	中午	村	新井聖美
8月6日	下午	河口	新井聖美
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	山洞	安田舞奈、橫山めぐみ
8月8日	中午	珊瑚礁	安田舞奈、橫山めぐみ
8月8日	下午	遺跡	安田舞奈、橫山めぐみ
8月9日	早上	遺跡	中本靜、シンディ桜井、安田舞奈、橫山めぐみ（有迷你遊戲）
8月9日	中午	山洞	中本靜、シンディ桜井、安田舞奈、橫山めぐみ（有迷你遊戲）
8月9日	下午	小島	中本靜、シンディ桜井、安田舞奈、橫山めぐみ
8月10日	早上	河口	—
8月10日	中午	村	—
8月10日	下午	珊瑚礁	—
8月11日	早上	珊瑚礁	加藤美夏、シンディ桜井、犬塚さおり、西川真樹
8月11日	中午	港口	加藤美夏、シンディ桜井、犬塚さおり、西川真樹
8月11日	下午	河口	加藤美夏、シンディ桜井、犬塚さおり、西川真樹（有迷你遊戲）
8月12日	早上	港口	高城麗子、三波亮子
8月12日	中午	山洞	高城麗子、三波亮子
8月12日	下午	湖	高城麗子、三波亮子
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	港口	—
8月14日	中午	湖	—
8月14日	下午	遺跡	—
8月15日	早上	湖	加藤美夏、谷由利佳
8月15日	中午	河口	加藤美夏、谷由利佳
8月15日	下午	小島	加藤美夏、谷由利佳
8月16日	早上	小島	シンディ桜井、安田舞奈、三波亮子
8月16日	中午	海灘	シンディ桜井、安田舞奈、三波亮子
8月16日	下午	珊瑚礁	シンディ桜井、安田舞奈、三波亮子（有迷你遊戲）
8月17日	早上	村	志村まみ、西川真樹
8月17日	中午	遺跡	志村まみ、西川真樹
8月17日	下午	小島	志村まみ、西川真樹
8月18日	早上	川	新井聖美、伊東由紀惠
8月18日	中午	河口	新井聖美、伊東由紀惠
8月18日	下午	湖	新井聖美、伊東由紀惠
8月19日	早上	川	高城麗子
8月19日	中午	小島	高城麗子
8月19日	下午	港口	高城麗子
8月20日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	珊瑚礁	高城麗子、安田舞奈、三波亮子（有迷你遊戲）
8月21日	中午	小島	高城麗子、安田舞奈、三波亮子
8月21日	下午	川	高城麗子、安田舞奈、三波亮子
8月22日	早上	村	—
8月22日	中午	川	—
8月22日	下午	港口	—
8月23日	早上	小島	三波亮子、伊東由紀惠
8月23日	中午	川	三波亮子、伊東由紀惠
8月23日	下午	珊瑚礁	三波亮子、伊東由紀惠
8月24日	早上	港口	橫山めぐみ
8月24日	中午	湖	橫山めぐみ
8月24日	下午	小島	橫山めぐみ
8月25日	早上	遺跡	西川真樹
8月25日	中午	湖	西川真樹
8月25日	下午	村	西川真樹
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	海灘	志村まみ、新井聖美、橫山めぐみ（有迷你遊戲）
8月27日	中午	小島	志村まみ、新井聖美、橫山めぐみ
8月27日	下午	港口	志村まみ、新井聖美、橫山めぐみ（有迷你遊戲）
8月28日	早上	小島	安田舞奈
8月28日	中午	遺跡	安田舞奈
8月28日	下午	港口	安田舞奈
8月29日	早上	海灘	中本靜、志村まみ（有迷你遊戲）
8月29日	中午	河口	中本靜、志村まみ
8月29日	下午	湖	中本靜、志村まみ
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

シンディ桜井「CV：浦和めぐみ」

班別：高中2年B班
身高：169CM
血型：AB
三圍：B90 W59 H89
生日：8月23日
興趣：籃球、跳舞

日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	遺跡	石橋美佐子
8月2日	中午	海灘	石橋美佐子
8月2日	下午	河口	石橋美佐子
8月3日	早上	村	新井聖美、加藤美夏、安田舞奈、橫山めぐみ
8月3日	中午	山洞	新井聖美、加藤美夏、安田舞奈、橫山めぐみ
8月3日	下午	海灘	新井聖美、加藤美夏、安田舞奈、橫山めぐみ
8月4日	早上	小島	西川真樹、三波亮子
8月4日	中午	河口	西川真樹、三波亮子（有迷你遊戲）
8月4日	下午	遺跡	西川真樹、三波亮子（有迷你遊戲）
8月5日	早上	遺跡	安田舞奈、戸塚いずみ
8月5日	中午	湖	安田舞奈、戸塚いずみ
8月5日	下午	海灘	安田舞奈、戸塚いずみ
8月6日	早上	海灘	—
8月6日	中午	小島	—
8月6日	下午	珊瑚礁	—
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	山洞	高城麗子、犬塚さおり、谷由利佳
8月8日	中午	海灘	高城麗子、犬塚さおり、谷由利佳
8月8日	下午	港口	高城麗子、犬塚さおり、谷由利佳（有迷你遊戲）
8月9日	早上	遺跡	中本靜、石橋美佐子、安田舞奈、橫山めぐみ（有迷你遊戲）
8月9日	中午	山洞	中本靜、石橋美佐子、安田舞奈、橫山めぐみ（有迷你遊戲）
8月9日	下午	小島	中本靜、石橋美佐子、安田舞奈、橫山めぐみ
8月10日	早上	小島	西川真樹（有迷你遊戲）
8月10日	中午	河口	西川真樹
8月10日	下午	湖	西川真樹
8月11日	早上	珊瑚礁	加藤美夏、石橋美佐子、犬塚さおり、西川真樹
8月11日	中午	海灘	加藤美夏、石橋美佐子、犬塚さおり、西川真樹
8月11日	下午	河口	加藤美夏、石橋美佐子、犬塚さおり、西川真樹（有迷你遊戲）
8月12日	早上	川	志村まみ、新井聖美、三波亮子
8月12日	中午	村	志村まみ、新井聖美、三波亮子
8月12日	下午	海灘	志村まみ、新井聖美、三波亮子（有迷你遊戲）
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	山洞	西川真樹、三波亮子
8月14日	中午	海灘	西川真樹、三波亮子
8月14日	下午	小島	西川真樹、三波亮子
8月15日	早上	村	—
8月15日	中午	遺跡	—
8月15日	下午	港口	—
8月16日	早上	小島	高城麗子、石橋美佐子、安田舞奈、三波亮子
8月16日	中午	海灘	高城麗子、石橋美佐子、安田舞奈、三波亮子
8月16日	下午	珊瑚礁	高城麗子、石橋美佐子、安田舞奈、三波亮子（有迷你遊戲）
8月17日	早上	遺跡	橫山めぐみ、伊東由紀惠
8月17日	中午	小島	橫山めぐみ、伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月17日	下午	河口	橫山めぐみ、伊東由紀惠
8月18日	早上	海灘	—
8月18日	中午	小島	—
8月18日	下午	珊瑚礁	—
8月19日	早上	遺跡	三波亮子
8月19日	中午	村	三波亮子
8月19日	下午	山洞	三波亮子（有迷你遊戲）
8月20日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	山洞	犬塚さおり
8月21日	中午	川	犬塚さおり
8月21日	下午	海灘	犬塚さおり
8月22日	早上	湖	安田舞奈
8月22日	中午	海灘	安田舞奈
8月22日	下午	遺跡	安田舞奈
8月23日	早上	遺跡	安田舞奈、谷由利佳
8月23日	中午	珊瑚礁	安田舞奈、谷由利佳
8月23日	下午	海灘	安田舞奈、谷由利佳
8月24日	早上	海灘	西川真樹
8月24日	中午	山洞	西川真樹
8月24日	下午	湖	西川真樹（有迷你遊戲）
8月25日	早上	港口	高城麗子、安田舞奈、橫山めぐみ、伊東由紀惠
8月25日	中午	小島	高城麗子、安田舞奈、橫山めぐみ、伊東由紀惠
8月25日	下午	川	高城麗子、安田舞奈、橫山めぐみ、伊東由紀惠
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	川	三波亮子、伊東由紀惠
8月27日	中午	村	三波亮子、伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月27日	下午	珊瑚礁	三波亮子、伊東由紀惠
8月28日	早上	珊瑚礁	—
8月28日	中午	川	—
8月28日	下午	海灘	—（有特別事件）
8月29日	早上	港口	高城麗子、新井聖美、谷由利佳、橫山めぐみ
8月29日	中午	遺跡	高城麗子、新井聖美、谷由利佳、橫山めぐみ（有迷你遊戲）
8月29日	下午	海灘	高城麗子、新井聖美、谷由利佳、橫山めぐみ
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

谷由利佳「CV：鈴木砂織」

班別：高中2年B班
身高：156CM
血型：O
三圍：B79 W55 H81
生日：5月17日
興趣：烹飪、看推理小說



日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	河口	加藤美夏、伊東由紀惠
8月2日	中午	山洞	加藤美夏、伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月2日	下午	小島	加藤美夏、伊東由紀惠
8月3日	早上	河口	西川真樹
8月3日	中午	小島	西川真樹
8月3日	下午	珊瑚礁	西川真樹
8月4日	早上	河口	中本靜、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月4日	中午	小島	中本靜、戸塚いずみ
8月4日	下午	港口	中本靜、戸塚いずみ
8月5日	早上	湖	—
8月5日	中午	川	—
8月5日	下午	港口	—
8月6日	早上	川	志村まみ、安田舞奈、横山めぐみ
8月6日	中午	珊瑚礁	志村まみ、安田舞奈、横山めぐみ
8月6日	下午	村	志村まみ、安田舞奈、横山めぐみ
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	遺跡	高城麗子、シンディ桜井、犬塚さおり
8月8日	中午	海灘	高城麗子、シンディ桜井、犬塚さおり
8月8日	下午	港口	高城麗子、シンディ桜井、犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月9日	早上	村	志村まみ、戸塚いずみ
8月9日	中午	河口	志村まみ、戸塚いずみ
8月9日	下午	湖	志村まみ、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月10日	早上	珊瑚礁	加藤美夏、横山めぐみ
8月10日	中午	小島	加藤美夏、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月10日	下午	山洞	加藤美夏、横山めぐみ
8月11日	早上	海灘	—
8月11日	中午	村	—
8月11日	下午	川	—（有特別事件）
8月12日	早上	山洞	中本靜、加藤美夏
8月12日	中午	海灘	中本靜、加藤美夏
8月12日	下午	小島	中本靜、加藤美夏
8月13日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	遺跡	志村まみ、加藤美夏、犬塚さおり、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月14日	中午	河口	志村まみ、加藤美夏、犬塚さおり、戸塚いずみ
8月14日	下午	村	志村まみ、加藤美夏、犬塚さおり、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月15日	早上	湖	加藤美夏、石橋美佐子
8月15日	中午	河口	加藤美夏、石橋美佐子
8月15日	下午	小島	加藤美夏、石橋美佐子
8月16日	早上	山洞	犬塚さおり、西川真樹
8月16日	中午	河口	犬塚さおり、西川真樹
8月16日	下午	海灘	犬塚さおり、西川真樹
8月17日	早上	港口	—
8月17日	中午	村	—
8月17日	下午	珊瑚礁	—
8月18日	早上	遺跡	安田舞奈、横山めぐみ、戸塚いずみ
8月18日	中午	港口	安田舞奈、横山めぐみ、戸塚いずみ
8月18日	下午	村	安田舞奈、横山めぐみ、戸塚いずみ
8月19日	早上	河口	西川真樹、横山めぐみ
8月19日	中午	海灘	西川真樹、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月19日	下午	川	西川真樹、横山めぐみ
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	川	—
8月21日	中午	村	—
8月21日	下午	遺跡	—
8月22日	早上	川	中本靜、志村まみ、横山めぐみ、戸塚いずみ
8月22日	中午	湖	中本靜、志村まみ、横山めぐみ、戸塚いずみ
8月22日	下午	河口	中本靜、志村まみ、横山めぐみ、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月23日	早上	遺跡	シンディ桜井、安田舞奈
8月23日	中午	珊瑚礁	シンディ桜井、安田舞奈
8月23日	下午	海灘	シンディ桜井、安田舞奈
8月24日	早上	山洞	高城麗子、新井聖美、加藤美夏、三波亮子
8月24日	中午	小島	高城麗子、新井聖美、加藤美夏、三波亮子
8月24日	下午	遺跡	高城麗子、新井聖美、加藤美夏、三波亮子
8月25日	早上	村	三波亮子
8月25日	中午	港口	三波亮子
8月25日	下午	河口	三波亮子
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	珊瑚礁	—
8月27日	中午	湖	—
8月27日	下午	海灘	—
8月28日	早上	遺跡	中本靜、加藤美夏、犬塚さおり、戸塚いずみ
8月28日	中午	湖	中本靜、加藤美夏、犬塚さおり、戸塚いずみ
8月28日	下午	山洞	中本靜、加藤美夏、犬塚さおり、戸塚いずみ
8月29日	早上	港口	高城麗子、新井聖美、シンディ桜井、横山めぐみ
8月29日	中午	遺跡	高城麗子、新井聖美、シンディ桜井、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月29日	下午	海灘	高城麗子、新井聖美、シンディ桜井、横山めぐみ
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

犬塚さおり「CV：萩森侚子」

班別：高中2年B班
身高：163CM
血型：O
三圍：B84 W57 H84
生日：2月18日
興趣：賭博





日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	海灘	中本靜、高城麗子、新井聖美、戸塚いずみ
8月2日	中午	港口	中本靜、高城麗子、新井聖美、戸塚いずみ
8月2日	下午	村	中本靜、高城麗子、新井聖美、戸塚いずみ
8月3日	早上	珊瑚礁	—
8月3日	中午	海灘	—
8月3日	下午	港口	—（有特別事件）
8月4日	早上	川	伊東由紀惠
8月4日	中午	山洞	伊東由紀惠
8月4日	下午	河口	伊東由紀惠
8月5日	早上	珊瑚礁	加藤美夏、三波亮子（有迷你遊戲）
8月5日	中午	小島	加藤美夏、三波亮子
8月5日	下午	川	加藤美夏、三波亮子
8月6日	早上	河口	中本靜、加藤美夏
8月6日	中午	遺跡	中本靜、加藤美夏（有迷你遊戲）
8月6日	下午	海灘	中本靜、加藤美夏
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	遺跡	高城麗子、シンディ桜井、谷由利佳
8月8日	中午	海灘	高城麗子、シンディ桜井、谷由利佳
8月8日	下午	港口	高城麗子、シンディ桜井、谷由利佳（有迷你遊戲）
8月9日	早上	山洞	新井聖美
8月9日	中午	小島	新井聖美
8月9日	下午	川	新井聖美
8月10日	早上	村	—
8月10日	中午	港口	—
8月10日	下午	海灘	—
8月11日	早上	珊瑚礁	加藤美夏、石橋美佐子、シンディ桜井、西川真樹
8月11日	中午	海灘	加藤美夏、石橋美佐子、シンディ桜井、西川真樹
8月11日	下午	河口	加藤美夏、石橋美佐子、シンディ桜井、西川真樹（有迷你遊戲）
8月12日	早上	村	西川真樹
8月12日	中午	港口	西川真樹（有迷你遊戲）
8月12日	下午	遺跡	西川真樹
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	遺跡	志村まみ、加藤美夏、谷由利佳、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月14日	中午	河口	志村まみ、加藤美夏、谷由利佳、戸塚いずみ
8月14日	下午	村	志村まみ、加藤美夏、谷由利佳、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月15日	早上	小島	戸塚いずみ、三波亮子
8月15日	中午	海灘	戸塚いずみ、三波亮子
8月15日	下午	珊瑚礁	戸塚いずみ、三波亮子（有迷你遊戲）
8月16日	早上	遺跡	谷由利佳、西川真樹
8月16日	中午	河口	谷由利佳、西川真樹
8月16日	下午	海灘	谷由利佳、西川真樹
8月17日	早上	川	新井聖美、加藤美夏、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月17日	中午	湖	新井聖美、加藤美夏、戸塚いずみ
8月17日	下午	村	新井聖美、加藤美夏、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月18日	早上	山洞	高城麗子、加藤美夏
8月18日	中午	川	高城麗子、加藤美夏（有迷你遊戲）
8月18日	下午	小島	高城麗子、加藤美夏
8月19日	早上	小島	中本靜、新井聖美、安田舞奈、伊東由紀惠
8月19日	中午	遺跡	中本靜、新井聖美、安田舞奈、伊東由紀惠
8月19日	下午	河口	中本靜、新井聖美、安田舞奈、伊東由紀惠
8月20日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	山洞	シンディ桜井
8月21日	中午	川	シンディ桜井
8月21日	下午	海灘	シンディ桜井
8月22日	早上	小島	—
8月22日	中午	珊瑚礁	—
8月22日	下午	川	—
8月23日	早上	海灘	新井聖美、西川真樹、横山めぐみ
8月23日	中午	湖	新井聖美、西川真樹、横山めぐみ
8月23日	下午	村	新井聖美、西川真樹、横山めぐみ
8月24日	早上	小島	中本靜、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月24日	中午	遺跡	中本靜、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月24日	下午	港口	中本靜、戸塚いずみ
8月25日	早上	海灘	—
8月25日	中午	山洞	—
8月25日	下午	小島	—
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	港口	—
8月27日	中午	遺跡	—
8月27日	下午	山洞	—
8月28日	早上	遺跡	中本靜、加藤美夏、谷由利佳、戸塚いずみ
8月28日	中午	湖	中本靜、加藤美夏、谷由利佳、戸塚いずみ
8月28日	下午	山洞	中本靜、加藤美夏、谷由利佳、戸塚いずみ
8月29日	早上	河口	加藤美夏
8月29日	中午	山洞	加藤美夏
8月29日	下午	遺跡	加藤美夏
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

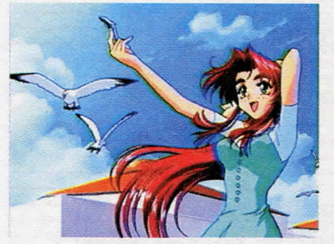


《卒業 CROSSWORLD》系

横山めぐみ「CV：山崎和佳奈」

班別：高中3年A班
身高：168CM
血型：O
三圍：B89 W58 H86
生日：11月17日
與趣：華道、茶道、看戲



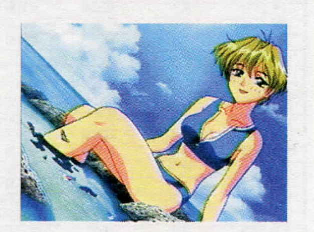




日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	港口	西川真樹
8月2日	中午	川	西川真樹
8月2日	下午	遺跡	西川真樹
8月3日	早上	村	新井聖美、加藤美夏、シンディ桜井、安田舞奈
8月3日	中午	山洞	新井聖美、加藤美夏、シンディ桜井、安田舞奈
8月3日	下午	海灘	新井聖美、加藤美夏、シンディ桜井、安田舞奈
8月4日	早上	海灘	—
8月4日	中午	遺跡	—
8月4日	下午	川	—
8月5日	早上	港口	高城麗子
8月5日	中午	遺跡	高城麗子
8月5日	下午	村	高城麗子
8月6日	早上	川	志村まみ、安田舞奈、谷由利佳、伊東由紀惠
8月6日	中午	珊瑚礁	志村まみ、安田舞奈、谷由利佳、伊東由紀惠
8月6日	下午	村	志村まみ、安田舞奈、谷由利佳、伊東由紀惠
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	山洞	石橋美佐子、安田舞奈
8月8日	中午	珊瑚礁	石橋美佐子、安田舞奈
8月8日	下午	遺跡	石橋美佐子、安田舞奈
8月9日	早上	遺跡	中本靜、石橋美佐子、シンディ桜井、安田舞奈（有迷你遊戲）
8月9日	中午	山洞	中本靜、石橋美佐子、シンディ桜井、安田舞奈（有迷你遊戲）
8月9日	下午	小島	中本靜、石橋美佐子、シンディ桜井、安田舞奈
8月10日	早上	珊瑚礁	加藤美夏、谷由利佳
8月10日	中午	小島	加藤美夏、谷由利佳（有迷你遊戲）
8月10日	下午	山洞	加藤美夏、谷由利佳
8月11日	早上	山洞	志村まみ、三波亮子
8月11日	中午	遺跡	志村まみ、三波亮子
8月11日	下午	小島	志村まみ、三波亮子
8月12日	早上	湖	—
8月12日	中午	遺跡	—
8月12日	下午	珊瑚礁	—
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	海灘	中本靜
8月14日	中午	川	中本靜
8月14日	下午	珊瑚礁	中本靜
8月15日	早上	河口	安田舞奈（有迷你遊戲）
8月15日	中午	山洞	安田舞奈
8月15日	下午	湖	安田舞奈
8月16日	早上	港口	—
8月16日	中午	珊瑚礁	—
8月16日	下午	湖	—
8月17日	早上	遺跡	シンディ桜井、伊東由紀惠
8月17日	中午	小島	シンディ桜井、伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月17日	下午	河口	シンディ桜井、伊東由紀惠
8月18日	早上	遺跡	安田舞奈、谷由利佳、戸塚いずみ
8月18日	中午	港口	安田舞奈、谷由利佳、戸塚いずみ
8月18日	下午	村	安田舞奈、谷由利佳、戸塚いずみ
8月19日	早上	山洞	谷由利佳、西川真樹
8月19日	中午	海灘	谷由利佳、西川真樹（有迷你遊戲）
8月19日	下午	川	谷由利佳、西川真樹
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	村	—
8月21日	中午	海灘	—
8月21日	下午	湖	—
8月22日	早上	川	中本靜、志村まみ、戸塚いずみ
8月22日	中午	湖	中本靜、志村まみ、戸塚いずみ
8月22日	下午	河口	中本靜、志村まみ、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月23日	早上	海灘	新井聖美、犬塚さおり、西川真樹
8月23日	中午	湖	新井聖美、犬塚さおり、西川真樹
8月23日	下午	村	新井聖美、犬塚さおり、西川真樹
8月24日	早上	港口	石橋美佐子
8月24日	中午	湖	石橋美佐子
8月24日	下午	小島	石橋美佐子
8月25日	早上	港口	高城麗子、シンディ桜井、安田舞奈、伊東由紀惠
8月25日	中午	小島	高城麗子、シンディ桜井、安田舞奈、伊東由紀惠
8月25日	下午	川	高城麗子、シンディ桜井、安田舞奈、伊東由紀惠
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	海灘	志村まみ、加藤美夏、石橋美佐子（有迷你遊戲）
8月27日	中午	小島	志村まみ、加藤美夏、石橋美佐子
8月27日	下午	港口	志村まみ、加藤美夏、石橋美佐子（有迷你遊戲）
8月28日	早上	山洞	高城麗子、西川真樹（有迷你遊戲）
8月28日	中午	小島	高城麗子、西川真樹
8月28日	下午	河口	高城麗子、西川真樹
8月29日	早上	港口	高城麗子、新井聖美、谷由利佳
8月29日	中午	遺跡	高城麗子、新井聖美、谷由利佳（有迷你遊戲）
8月29日	下午	海灘	高城麗子、新井聖美、谷由利佳
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

西川真樹「CV：三田ゆう子」

班別：高中3年A班
身高：162CM
血型：B
三圍：B80 W55 H84
生日：4月15日
與趣：唱歌、駕車、吹口琴



日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	港口	横山めぐみ
8月2日	中午	川	横山めぐみ
8月2日	下午	遺跡	横山めぐみ
8月3日	早上	河口	谷由利佳
8月3日	中午	小島	谷由利佳
8月3日	下午	珊瑚礁	谷由利佳
8月4日	早上	小島	志村まみ、シンディ桜井、三波亮子
8月4日	中午	湖	志村まみ、シンディ桜井、三波亮子（有迷你遊戲）
8月4日	下午	遺跡	志村まみ、シンディ桜井、三波亮子（有迷你遊戲）
8月5日	早上	海灘	—
8月5日	中午	河口	—
8月5日	下午	珊瑚礁	—
8月6日	早上	小島	戸塚いずみ
8月6日	中午	港口	戸塚いずみ
8月6日	下午	遺跡	戸塚いずみ
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	珊瑚礁	—
8月8日	中午	小島	—
8月8日	下午	湖	—
8月9日	早上	海灘	三波亮子
8月9日	中午	遺跡	三波亮子
8月9日	下午	珊瑚礁	三波亮子
8月10日	早上	小島	安田舞奈（有迷你遊戲）
8月10日	中午	河口	安田舞奈
8月10日	下午	湖	安田舞奈
8月11日	早上	珊瑚礁	加藤美夏、石橋美佐子、シンディ桜井、犬塚さおり
8月11日	中午	海灘	加藤美夏、石橋美佐子、シンディ桜井、犬塚さおり
8月11日	下午	河口	加藤美夏、石橋美佐子、シンディ桜井、犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月12日	早上	村	犬塚さおり
8月12日	中午	港口	犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月12日	下午	遺跡	犬塚さおり
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	山洞	シンディ桜井、戸塚いずみ
8月14日	中午	海灘	シンディ桜井、戸塚いずみ
8月14日	下午	小島	シンディ桜井、戸塚いずみ
8月15日	早上	珊瑚礁	高城麗子、新井聖美、伊東由紀惠
8月15日	中午	村	高城麗子、新井聖美、伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月15日	下午	山洞	高城麗子、新井聖美、伊東由紀惠
8月16日	早上	遺跡	犬塚さおり、谷由利佳
8月16日	中午	河口	犬塚さおり、谷由利佳
8月16日	下午	海灘	犬塚さおり、谷由利佳
8月17日	早上	村	志村まみ、石橋美佐子
8月17日	中午	遺跡	志村まみ、石橋美佐子
8月17日	下午	小島	志村まみ、石橋美佐子
8月18日	早上	村	—
8月18日	中午	海灘	—
8月18日	下午	港口	—（有特別事件）
8月19日	早上	山洞	谷由利佳、横山めぐみ
8月19日	中午	海灘	谷由利佳、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月19日	下午	川	谷由利佳、横山めぐみ
8月20日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	小島	—
8月21日	中午	湖	—
8月21日	下午	港口	—
8月22日	早上	山洞	高城麗子
8月22日	中午	海灘	高城麗子（有迷你遊戲）
8月22日	下午	小島	高城麗子
8月23日	早上	海灘	新井聖美、犬塚さおり、横山めぐみ
8月23日	中午	湖	新井聖美、犬塚さおり、横山めぐみ
8月23日	下午	村	新井聖美、犬塚さおり、横山めぐみ
8月24日	早上	海灘	シンディ桜井
8月24日	中午	山洞	シンディ桜井
8月24日	下午	湖	シンディ桜井（有迷你遊戲）
8月25日	早上	遺跡	石橋美佐子
8月25日	中午	湖	石橋美佐子
8月25日	下午	村	石橋美佐子
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	小島	新井聖美、安田舞奈
8月27日	中午	河口	新井聖美、安田舞奈
8月27日	下午	湖	新井聖美、安田舞奈
8月28日	早上	山洞	高城麗子、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月28日	中午	小島	高城麗子、横山めぐみ
8月28日	下午	河口	高城麗子、横山めぐみ
8月29日	早上	川	—
8月29日	中午	珊瑚礁	—
8月29日	下午	小島	—
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）



《卒業 VACATION》原作人物系

三波亮子「CV：岡田純子」

班別：高中3年B班
身高：165CM
體重：50KG
血型：O
三圍：B87 W56 H85
生日：5月23日
興趣：購物







日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	湖	—
8月2日	中午	珊瑚礁	—
8月2日	下午	川	—
8月3日	早上	山洞	志村まみ、高城麗子
8月3日	中午	川	志村まみ、高城麗子
8月3日	下午	小島	志村まみ、高城麗子（有迷你遊戲）
8月4日	早上	小島	志村まみ、シンディ桜井、西川真樹
8月4日	中午	湖	志村まみ、シンディ桜井、西川真樹（有迷你遊戲）
8月4日	下午	遺跡	志村まみ、シンディ桜井、西川真樹（有迷你遊戲）
8月5日	早上	珊瑚礁	加藤美夏、犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月5日	中午	小島	加藤美夏、犬塚さおり
8月5日	下午	川	加藤美夏、犬塚さおり
8月6日	早上	山洞	—（特別事件＋立刻完成本日活動）
8月6日	中午	山洞	—（特別事件＋立刻完成本日活動）
8月6日	下午	山洞	—（特別事件）
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	港口	—
8月8日	中午	村	—
8月8日	下午	珊瑚礁	—
8月9日	早上	海灘	西川真樹
8月9日	中午	遺跡	西川真樹
8月9日	下午	珊瑚礁	西川真樹
8月10日	早上	川	志村まみ、新井聖美、戸塚いずみ、伊東由紀惠
8月10日	中午	山洞	志村まみ、新井聖美、戸塚いずみ、伊東由紀惠
8月10日	下午	港口	志村まみ、新井聖美、戸塚いずみ、伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月11日	早上	山洞	志村まみ、横山めぐみ
8月11日	中午	遺跡	志村まみ、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月11日	下午	小島	志村まみ、横山めぐみ
8月12日	早上	川	志村まみ、新井聖美、シンディ桜井
8月12日	中午	村	志村まみ、新井聖美、シンディ桜井
8月12日	下午	海灘	志村まみ、新井聖美、シンディ桜井（有迷你遊戲）
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	山洞	シンディ桜井、西川真樹
8月14日	中午	海灘	シンディ桜井、西川真樹
8月14日	下午	小島	シンディ桜井、西川真樹
8月15日	早上	小島	犬塚さおり、戸塚いずみ
8月15日	中午	海灘	犬塚さおり、戸塚いずみ
8月15日	下午	珊瑚礁	犬塚さおり、戸塚いずみ（有迷你遊戲）
8月16日	早上	小島	高城麗子、石橋美佐子、シンディ桜井、安田舞奈
8月16日	中午	海灘	高城麗子、石橋美佐子、シンディ桜井、安田舞奈
8月16日	下午	珊瑚礁	高城麗子、石橋美佐子、シンディ桜井、安田舞奈（有迷你遊戲）
8月17日	早上	河口	中本靜
8月17日	中午	港口	中本靜
8月17日	下午	山洞	中本靜
8月18日	早上	珊瑚礁	志村まみ
8月18日	中午	湖	志村まみ
8月18日	下午	山洞	志村まみ
8月19日	早上	遺跡	シンディ桜井
8月19日	中午	村	シンディ桜井
8月19日	下午	山洞	シンディ桜井（有迷你遊戲）
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	珊瑚礁	高城麗子、石橋美佐子、安田舞奈（有迷你遊戲）
8月21日	中午	小島	高城麗子、石橋美佐子、安田舞奈
8月21日	下午	川	高城麗子、石橋美佐子、安田舞奈
8月22日	早上	河口	—
8月22日	中午	港口	—
8月22日	下午	海灘	—
8月23日	早上	小島	石橋美佐子、伊東由紀惠
8月23日	中午	川	石橋美佐子、伊東由紀惠
8月23日	下午	珊瑚礁	石橋美佐子、伊東由紀惠
8月24日	早上	山洞	高城麗子、新井聖美、加藤美夏、谷由利佳
8月24日	中午	小島	高城麗子、新井聖美、加藤美夏、谷由利佳
8月24日	下午	遺跡	高城麗子、新井聖美、加藤美夏、谷由利佳
8月25日	早上	村	谷由利佳
8月25日	中午	港口	谷由利佳
8月25日	下午	河口	谷由利佳
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	川	シンディ桜井、伊東由紀惠
8月27日	中午	村	シンディ桜井、伊東由紀惠（有迷你遊戲）
8月27日	下午	珊瑚礁	シンディ桜井、伊東由紀惠
8月28日	早上	海灘	—
8月28日	中午	珊瑚礁	—
8月28日	下午	小島	—
8月29日	早上	遺跡	安田舞奈
8月29日	中午	海灘	安田舞奈
8月29日	下午	港口	安田舞奈
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）













戸塚いずみ「CV：牧島有希」

班別：高中3年A班
身高：164CM
體重：49KG
血型：A
三圍：B83 W55 H83
生日：7月20日
興趣：收集香水

日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	海灘	中本静、高城麗子、志村まみ、犬塚さおり
8月2日	中午	港口	中本静、高城麗子、志村まみ、犬塚さおり
8月2日	下午	村	中本静、高城麗子、志村まみ、犬塚さおり
8月3日	早上	川	—
8月3日	中午	港口	—
8月3日	下午	遺跡	—
8月4日	早上	河口	中本静、谷由利佳（有迷你遊戲）
8月4日	中午	小島	中本静、谷由利佳
8月4日	下午	港口	中本静、谷由利佳
8月5日	早上	遺跡	シンディ桜井、安田舞奈
8月5日	中午	湖	シンディ桜井、安田舞奈
8月5日	下午	海灘	シンディ桜井、安田舞奈
8月6日	早上	小島	西川真樹
8月6日	中午	港口	西川真樹
8月6日	下午	遺跡	西川真樹
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	海灘	加藤美夏
8月8日	中午	川	加藤美夏
8月8日	下午	村	加藤美夏
8月9日	早上	村	志村まみ、谷由利佳
8月9日	中午	河口	志村まみ、谷由利佳
8月9日	下午	湖	志村まみ、谷由利佳
8月10日	早上	川	志村まみ、新井聖美、三波亮子、伊東由紀恵
8月10日	中午	山洞	志村まみ、新井聖美、三波亮子、伊東由紀恵
8月10日	下午	港口	志村まみ、新井聖美、三波亮子、伊東由紀恵（有迷你遊戲）
8月11日	早上	湖	—
8月11日	中午	珊瑚礁	—
8月11日	下午	海灘	—
8月12日	早上	港口	高城麗子、石橋美佐子
8月12日	中午	山洞	高城麗子、石橋美佐子
8月12日	下午	湖	高城麗子、石橋美佐子
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	遺跡	志村まみ、加藤美夏、犬塚さおり、谷由利佳（有迷你遊戲）
8月14日	中午	河口	志村まみ、加藤美夏、犬塚さおり、谷由利佳
8月14日	下午	村	志村まみ、加藤美夏、犬塚さおり、谷由利佳（有迷你遊戲）
8月15日	早上	小島	犬塚さおり、三波亮子
8月15日	中午	海灘	犬塚さおり、三波亮子
8月15日	下午	珊瑚礁	犬塚さおり、三波亮子（有迷你遊戲）
8月16日	早上	村	—
8月16日	中午	港口	—
8月16日	下午	山洞	—
8月17日	早上	川	新井聖美、加藤美夏、犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月17日	中午	湖	新井聖美、加藤美夏、犬塚さおり
8月17日	下午	村	新井聖美、加藤美夏、犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月18日	早上	遺跡	安田舞奈、谷由利佳、横山めぐみ
8月18日	中午	港口	安田舞奈、谷由利佳、横山めぐみ
8月18日	下午	村	安田舞奈、谷由利佳、横山めぐみ
8月19日	早上	湖	—（特別事件＋立刻完成本日活動）
8月19日	中午	湖	—（特別事件＋立刻完成本日活動）
8月19日	下午	湖	—（特別事件）
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	湖	志村まみ、伊東由紀恵
8月21日	中午	河口	志村まみ、伊東由紀恵
8月21日	下午	村	志村まみ、伊東由紀恵
8月22日	早上	川	中本静、志村まみ、谷由利佳、横山めぐみ
8月22日	中午	湖	中本静、志村まみ、谷由利佳、横山めぐみ
8月22日	下午	河口	中本静、志村まみ、谷由利佳、横山めぐみ（有迷你遊戲）
8月23日	早上	珊瑚礁	志村まみ
8月23日	中午	山洞	志村まみ
8月23日	下午	海灘	志村まみ
8月24日	早上	小島	中本静、犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月24日	中午	遺跡	中本静、犬塚さおり（有迷你遊戲）
8月24日	下午	港口	中本静、犬塚さおり
8月25日	早上	山洞	—
8月25日	中午	珊瑚礁	—
8月25日	下午	海灘	—
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	山洞	高城麗子
8月27日	中午	川	高城麗子
8月27日	下午	村	高城麗子
8月28日	早上	遺跡	中本静、加藤美夏、犬塚さおり、谷由利佳
8月28日	中午	湖	中本静、加藤美夏、犬塚さおり、谷由利佳
8月28日	下午	山洞	中本静、加藤美夏、犬塚さおり、谷由利佳
8月29日	早上	村	—
8月29日	中午	川	—
8月29日	下午	珊瑚礁	—
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

伊東由紀恵「CV：岡本麻見」



班別：高中3年A班
身高：158CM
體重：48KG
血型：AB
三圍：B85 W54 H84
生日：3月3日
興趣：電腦

日期	時份	出場地點	同行者
8月2日	早上	河口	加藤美夏、谷由利佳
8月2日	中午	山洞	加藤美夏、谷由利佳
8月2日	下午	小島	加藤美夏、谷由利佳
8月3日	早上	遺跡	石橋美佐子
8月3日	中午	河口	石橋美佐子
8月3日	下午	山洞	石橋美佐子
8月4日	早上	川	犬塚さおり
8月4日	中午	山洞	犬塚さおり
8月4日	下午	河口	犬塚さおり
8月5日	早上	山洞	中本静、石橋美佐子
8月5日	中午	珊瑚礁	中本静、石橋美佐子（有迷你遊戲）
8月5日	下午	河口	中本静、石橋美佐子
8月6日	早上	川	志村まみ、安田舞奈、谷由利佳、横山めぐみ
8月6日	中午	珊瑚礁	志村まみ、安田舞奈、谷由利佳、横山めぐみ
8月6日	下午	村	志村まみ、安田舞奈、谷由利佳、横山めぐみ
8月7日	全日	山洞	—（有迷你遊戲）
8月8日	早上	河口	志村まみ、新井聖美
8月8日	中午	港口	志村まみ、新井聖美
8月8日	下午	小島	志村まみ、新井聖美
8月9日	早上	港口	—
8月9日	中午	海灘	—
8月9日	下午	遺跡	—
8月10日	早上	川	志村まみ、新井聖美、戸塚いずみ、三波亮子
8月10日	中午	山洞	志村まみ、新井聖美、戸塚いずみ、三波亮子
8月10日	下午	港口	志村まみ、新井聖美、戸塚いずみ、三波亮子（有迷你遊戲）
8月11日	早上	川	高城麗子（有迷你遊戲）
8月11日	中午	山洞	高城麗子
8月11日	下午	村	高城麗子
8月12日	早上	河口	—（特別事件＋立刻完成本日活動）
8月12日	中午	河口	—（特別事件＋立刻完成本日活動）
8月12日	下午	河口	—（特別事件）
8月13日	全日	河口	—（有迷你遊戲）
8月14日	早上	小島	—
8月14日	中午	村	—
8月14日	下午	港口	—
8月15日	早上	珊瑚礁	高城麗子、新井聖美、西川真樹
8月15日	中午	村	高城麗子、新井聖美、西川真樹（有迷你遊戲）
8月15日	下午	山洞	高城麗子、新井聖美、西川真樹
8月16日	早上	湖	新井聖美
8月16日	中午	遺跡	新井聖美
8月16日	下午	川	新井聖美
8月17日	早上	遺跡	シンディ桜井、横山めぐみ
8月17日	中午	小島	シンディ桜井、横山めぐみ
8月17日	下午	河口	シンディ桜井、横山めぐみ
8月18日	早上	川	新井聖美、石橋美佐子
8月18日	中午	河口	新井聖美、石橋美佐子
8月18日	下午	湖	新井聖美、石橋美佐子
8月19日	早上	小島	中本静、新井聖美、安田舞奈、犬塚さおり
8月19日	中午	遺跡	中本静、新井聖美、安田舞奈、犬塚さおり
8月19日	下午	河口	中本静、新井聖美、安田舞奈、犬塚さおり
8月20日	全日	湖	—（有迷你遊戲）
8月21日	早上	湖	志村まみ、戸塚いずみ
8月21日	中午	河口	志村まみ、戸塚いずみ
8月21日	下午	村	志村まみ、戸塚いずみ
8月22日	早上	珊瑚礁	—
8月22日	中午	山洞	—
8月22日	下午	村	—
8月23日	早上	小島	石橋美佐子、三波亮子
8月23日	中午	河口	石橋美佐子、三波亮子（有迷你遊戲）
8月23日	下午	珊瑚礁	石橋美佐子、三波亮子
8月24日	早上	遺跡	—
8月24日	中午	珊瑚礁	—
8月24日	下午	海灘	—
8月25日	早上	港口	シンディ桜井、安田舞奈、横山めぐみ
8月25日	中午	小島	シンディ桜井、安田舞奈、横山めぐみ
8月25日	下午	川	シンディ桜井、安田舞奈、横山めぐみ
8月26日	全日	小島	—（有迷你遊戲）
8月27日	早上	川	シンディ桜井、三波亮子
8月27日	中午	村	シンディ桜井、三波亮子（有迷你遊戲）
8月27日	下午	珊瑚礁	シンディ桜井、三波亮子
8月28日	早上	河口	志村まみ
8月28日	中午	山洞	志村まみ
8月28日	下午	村	志村まみ
8月29日	早上	小島	—
8月29日	中午	港口	—
8月29日	下午	村	—
8月30日	全日	遺跡	ENDING（有迷你遊戲）

TEXT：赤目黑龍

CROR! LEGEND OF THE GOBBOS

真係分分鐘好玩過瑪利奧！



一直以來，整個世界的遊戲機市場也似乎也被《瑪利奧》所控制妹，而且類似的遊戲亦有不少，《CROR!LEGEND OF THE GOBBOS》便是其中之一，不過，《CROR!LEGEND OF THE GOBBOS》的操作方法似乎比《瑪利奧》更加容易呢！



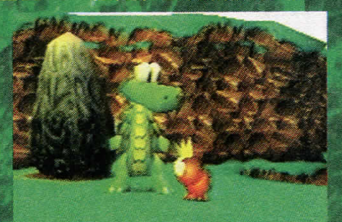
製造商：PACK-IN-SOFT　記憶：1 BLOCK



遊戲方法



閒話少說，現在就開始教大家玩這隻《CROR!LEGEND OF THE GOBBOS》，首先，大家要清楚遊戲的目的，玩者是遊戲之中的主角「CROC」(鱷魚仔一條)，為了要拯救被捉的小生物「GOBBOS」，便獨個兒開始冒險旅程，在不同的世界之中，CROC要面對非常多的考驗，而在每個世界之中，也會有中BOSS和大BOSS要CROC去應付的。而且每個世界也有兩個出口，一個是在普通版圖之中，而另一個則是在「寶石房間」之中的，為了要得到高些的分數和將所有的「GOBBOS」救出，CROC一定要集齊「紅、綠、藍、黃、紫」5顆寶石，而在每個圖版之中總共會有6隻「GOBBOS」的。至於那些木箱，只要在跳起後再跳便可以將它踩爛。



地圖索引：

- ■ ——木箱
- ▥ ——鐵籠
- S ——起點
- ★ —— GOBBOS
- R ——紅寶石
- G ——綠寶石
- B ——藍寶石
- Y ——黃寶石
- P ——紫寶石
- ♥ —— 1 UP
- ● ——浮游石
- ● ——碎裂石塊／橋
- ● ——移動石板
- ● ——跳高啲喱
- ● ——氣球
- K ——鑰匙
- L ——伸縮石板
- F1 F 1 —— FINISH POINT 1 (NORMAL FINISH)
- F2 F 2 —— FINISH POINT 2 (PERFECT FINISH)

WORLD 1-1 AND SO THE ADVENTURE BEGINS

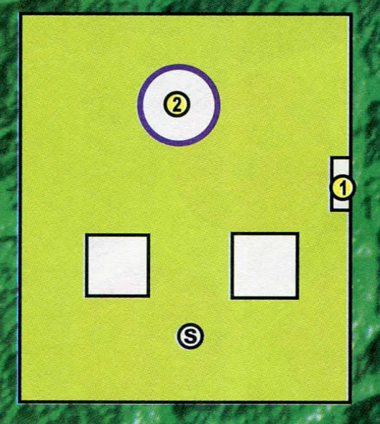


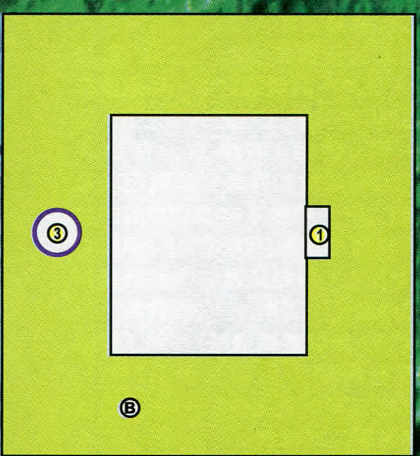



在這第1個世界之中，其實沒有甚麼難度的，玩者唯一要留意的是在一開始時，如果要得到多一點寶石的話，便不要那麼快將井上的木塊踏碎；此外，在寶石房間之前的那個井亦要小心，因為是有怪獸的，要待牠回到井中才可以跳下去，而且要小心牠的攻擊，避開的方法是在牠伸出來之後立刻後跳，這樣便可以避過攻擊了。

WORLD 1-2 UNDERGROUND OVERGROUND

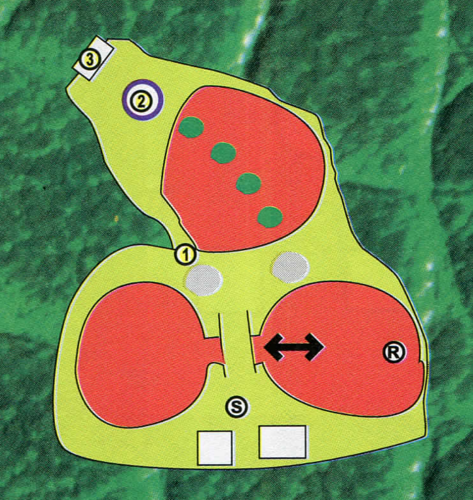
第2個部份的難度亦不是十分高，不過有一些細微之處是要好好記着的，首先是一開始時，不要太心急跳進眼前的井之中，應先要上層，先進入上層的井，然便會到達在起點那入口的同樣地方，當然，得到的東西會多很多呢！而在進入了寶石房間之後，記着要利用跳高唧喱跳到上方的崖邊，這樣便可以將那一串的木箱踩開，並救出最後一隻GOBBOS。

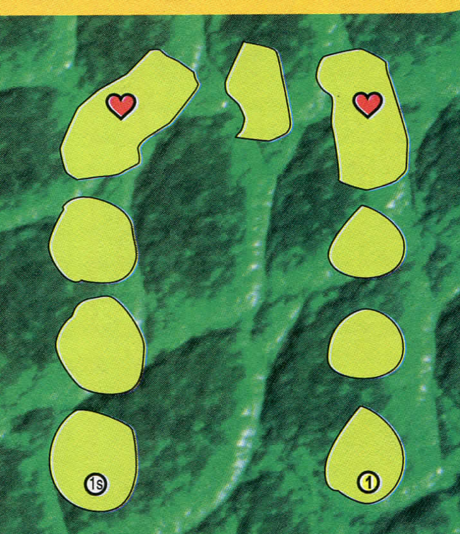




WORLD 1-3 SHOUTIN LAVA LAVA LAVA

玩者開始進入溶岩的地帶，不過在這裏玩者要小心，因為「有錢執」！在第一個地圖之中，有兩座非常高的巨石，在左方的一塊之下，是有一個「穩藏」的地方，在這裏CROC可以得到非常多的寶石以及兩個1 UP。而在溶岩湖前方的的井內，玩者便要和GOBBOS玩MINI GAME了，只要玩者估中的話便可以將他救出，否則……(沒有第二次機會的，所以要看清楚)，到了最後的寶石房間，玩者又要玩MINI GAME才可以救出GOBBOS(同樣是沒有第二次機會)。

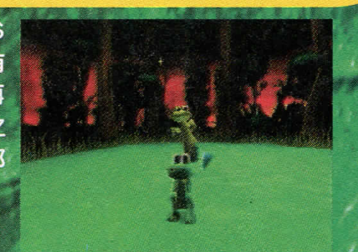




WORLD 1-B1　LAIR OF THE FEEBLE



一隻小鴨被變成了中BOSS，不過，在打這中BOSS之前，玩者會先通過兩條大直路(因為太簡單，所以沒有地圖)，這BOSS的攻擊基本上只是追着CROC，然後再攻擊，只要CROC可以避過這攻擊，便可以返擊，因為之後BOSS會有數秒的「硬直時間」，趁這機會攻擊牠的頭部吧！(三次便可以將他打倒)



WORLD 1-S1　THE CURVY CAVERNS



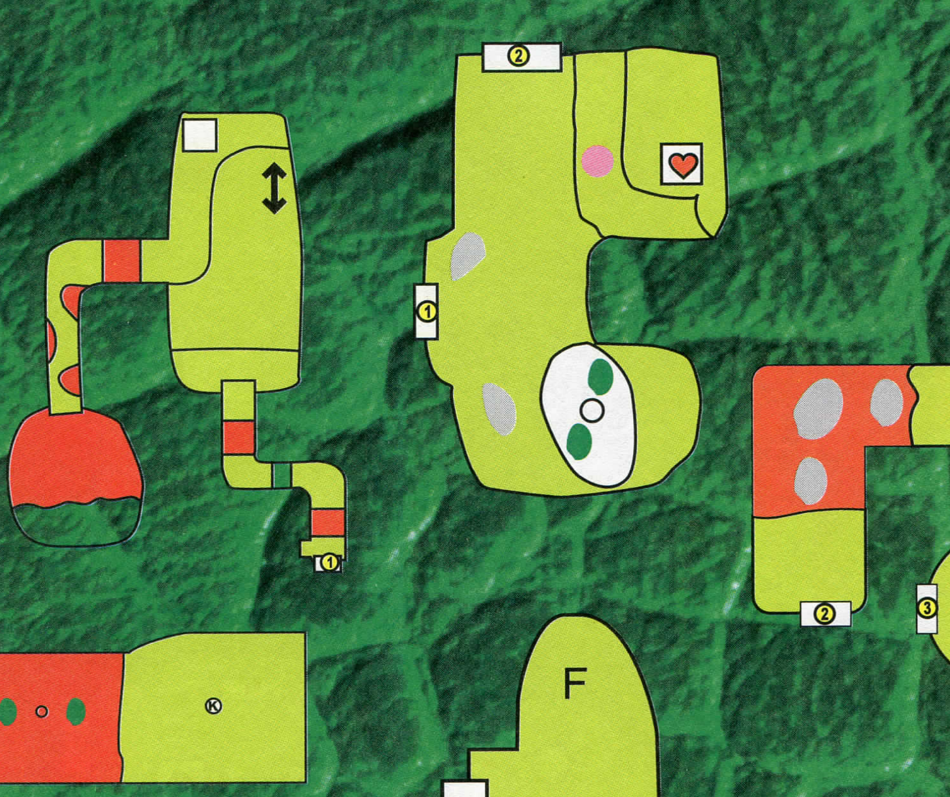




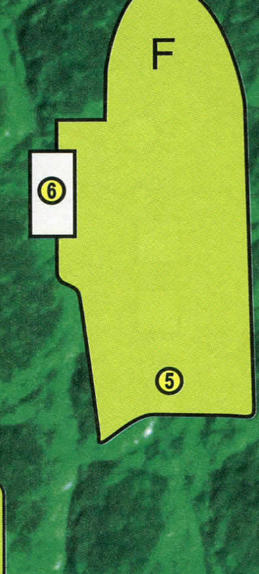


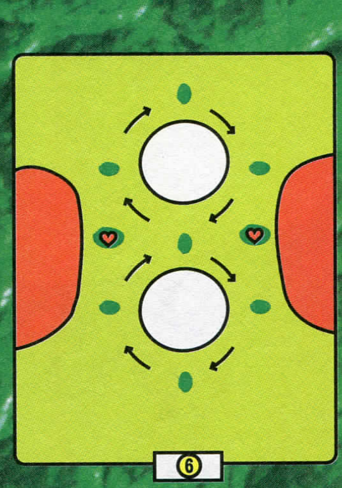


　　這是每一個世界也會有的特別圖版，共有兩個的，這是第一個，在這圖版之中，CROC不用救GOBBOS，也不用集齊甚麼「寶石」來開「寶石房間」，只要努力的取一般的「寶石」便可以了，不過要記着，終點前的門一定要入，因為有非常多的寶石和兩個1 UP。









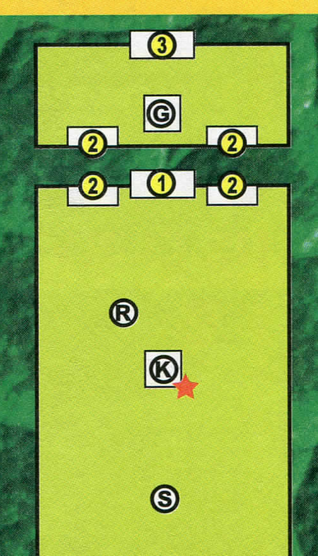
WORLD 1-4 THE TUMBLING DANTINI

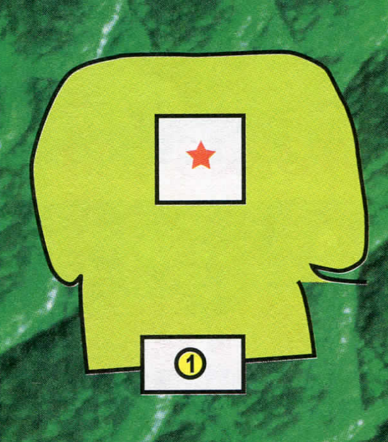


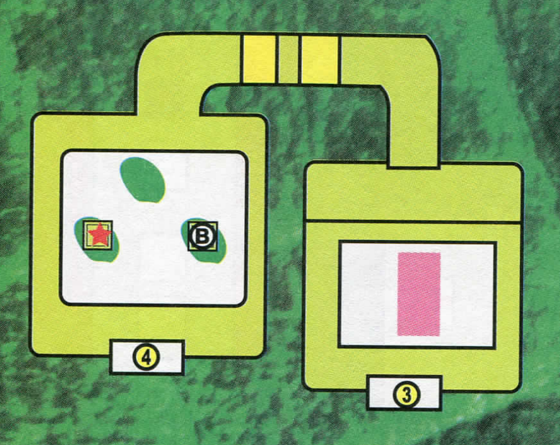


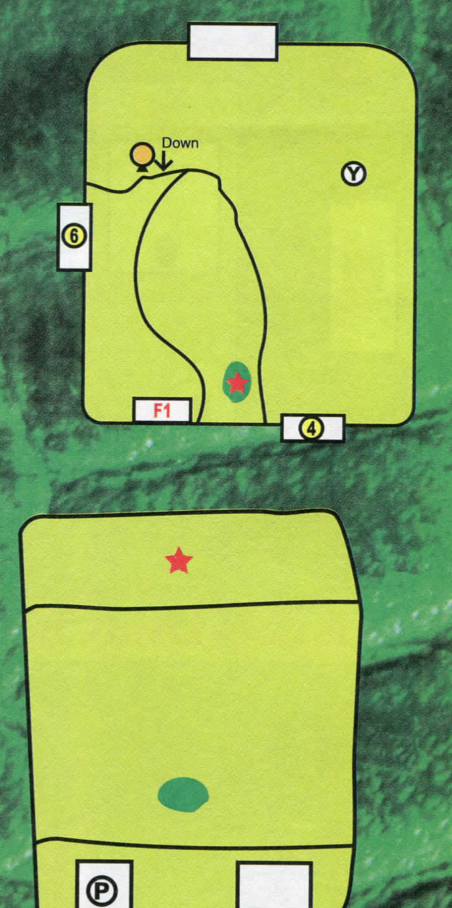


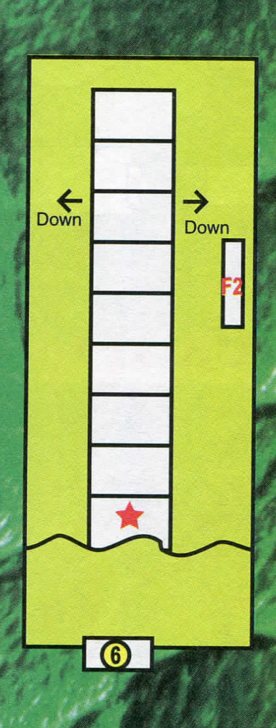












這個「THE TUMBLING DANTINI」是非常直線進行的，所以玩者只要依肉眼所見的進行便一定可以完成這個圖版，不過，在開始的地方，玩者要注意一點，便是一定要先到上方的門一行，而且要在橋上等它塌下，這樣便可以救出其中一隻GOBBOS，之後，依次完成便可以了。最後，又是在「寶石房間」之中，玩者會見到懸空的多個木箱，最佳的打開方法是站在兩個木箱之間，然後再將它破壞，便能「吊」在前面的木箱之上，如此類推，便能救出最後的GOBBOS和得到大量寶石。

WORLD 1-5 CAVE FEAR

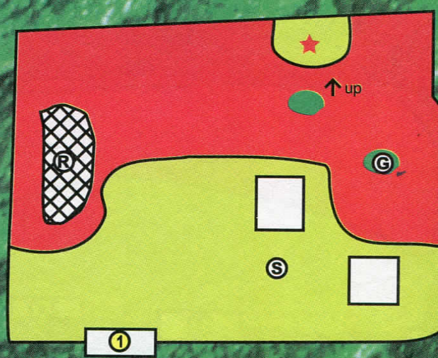


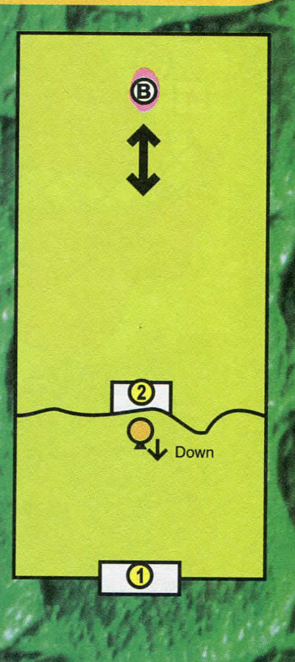


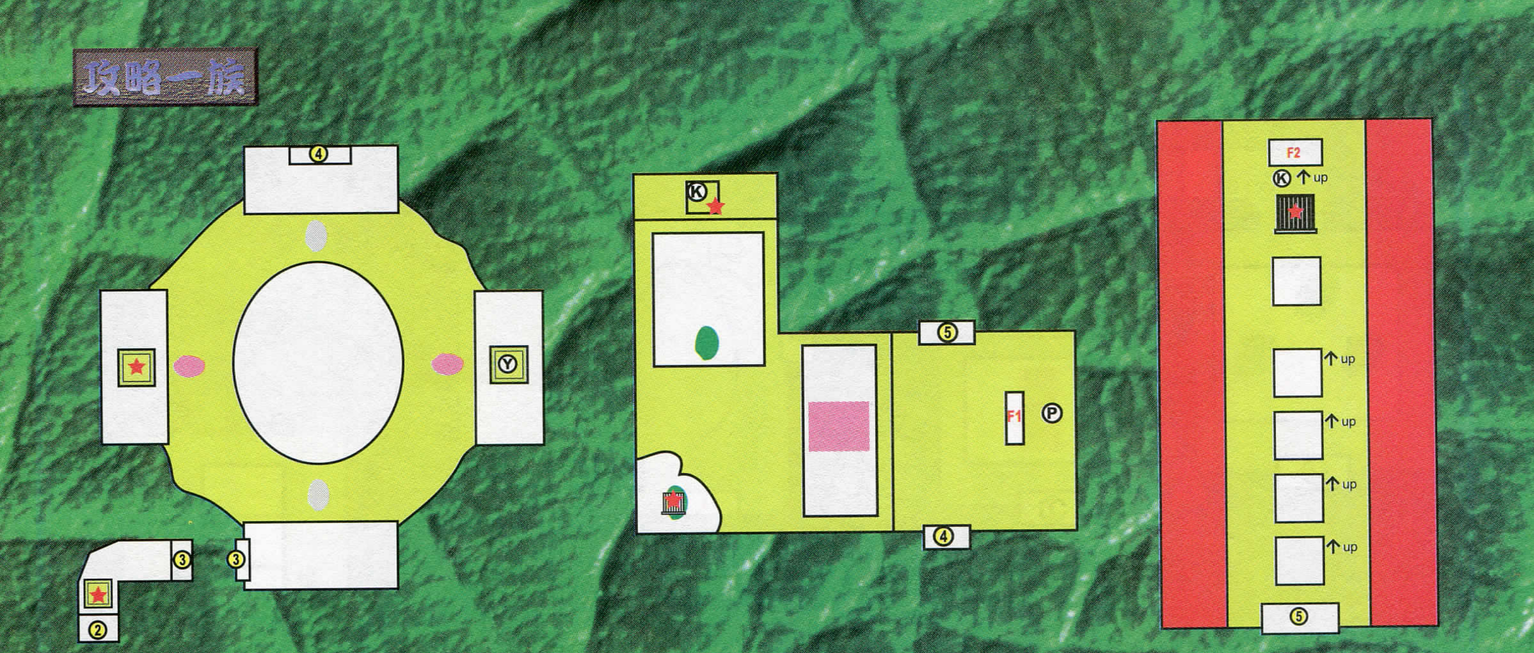




在這個巨大的山洞之中，CROC會遇上一點兒的麻煩了，首先，在一開始之，CROC一定要好好的把握時間，因為當CROC利用那可推動的木箱上到上方的網之後，便會看到一個機關掣，在踏下去之後，CROC要立刻跑到起點的前方，那裏會有一塊石板降下來，到達上方便能救出GOBBOS。不過，在之後的房間便要小心了，因為氣球着陸的地點是一塊會碎的石板，CROC要立刻離開，否則……最後，最刁鑽的永遠是「寶石房間」，這次玩甚麼「隱藏鑰匙」，玩者要先跳到木箱的最上方，跳到最前的那個之上，向前行（跌下去）便可以得到鑰匙救出下方的GOBBOS。

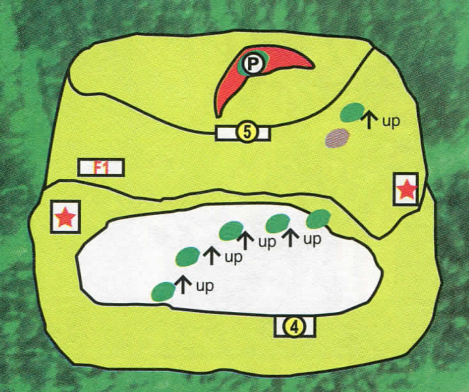


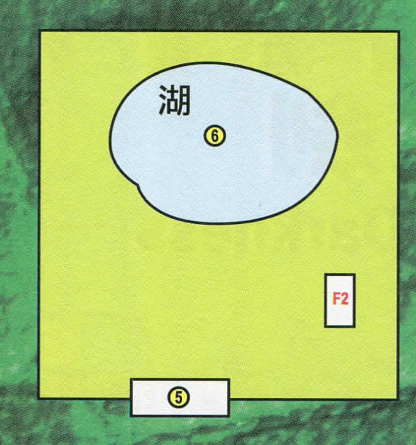


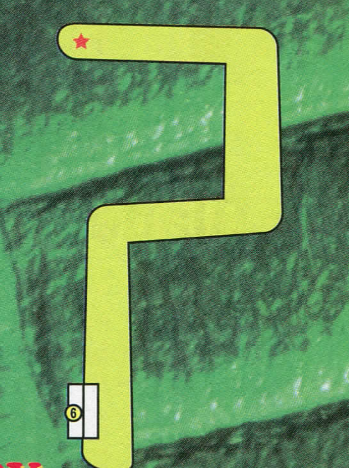


WORLD 1-6 DARKNESS DESCENDS

這個圖版又是一個溶岩地帶，CROC在這 又要面對一些難題，首先是在網下的井，下方的GOBBOS是相當刁鑽的，CROC最好是站在木箱的正前方，當CROC接近時，這木箱便會走，不過，正因它會走，只要站在其正前方，便一定要接近它。之後出現的木板非常易過，不用說了。接下來的便是「向上爬」的地方了，CROC記着要向上爬，這樣才可以得齊所有的「寶石」來打開「寶石房間」。然而在寶石房間之中甚麼也沒有，錯了！那裏有一個湖，跳下去便會有所發現。



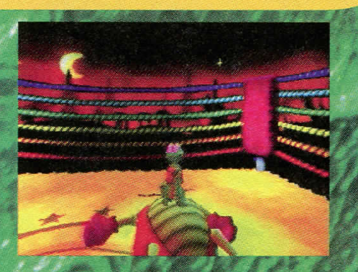




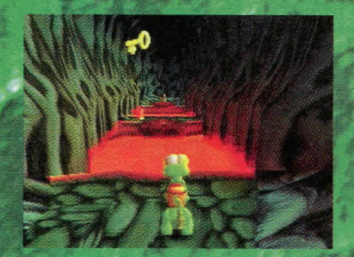
WORLD 1-B2　FIGHT NIGHT WITH FKIBBY



這是WORLD 1的最後一版了(其實不是)，在打BOSS之前，又是要先通過一些地方，不過依然是易過，所以又不列出地圖了，這次的BOSS是由一隻甲蟲變成的，而決戰的地點是一個擂台，這BOSS只會以拳攻擊CROC，不過，要向牠還擊亦非易事，因為要擊中牠首先要待牠出直拳之後的「WING」時間出現，然後走到牠身前跳起攻擊，擊中的話便會站在牠腹上，這時再來一個跳攻擊(破木箱的方法)，連用三次便可將牠打倒。

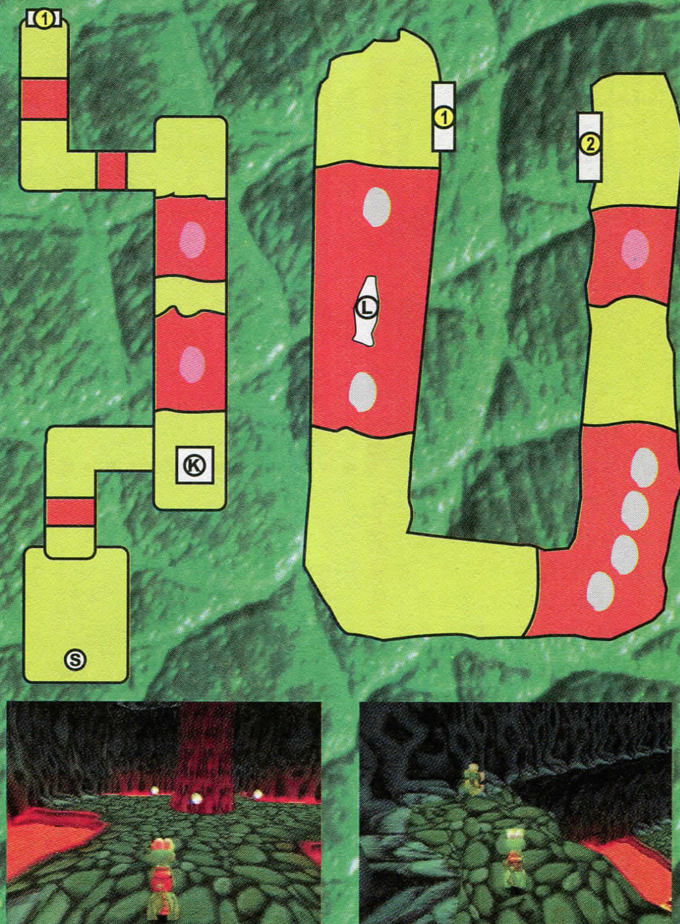


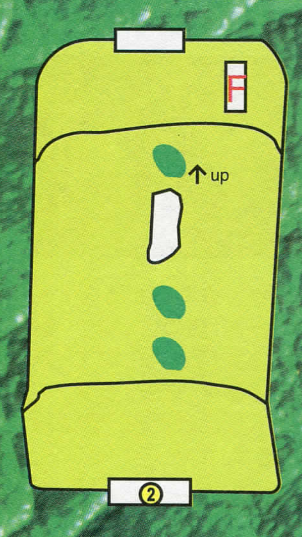
WORLD 1-S2　THE TWISTY TUNNELS

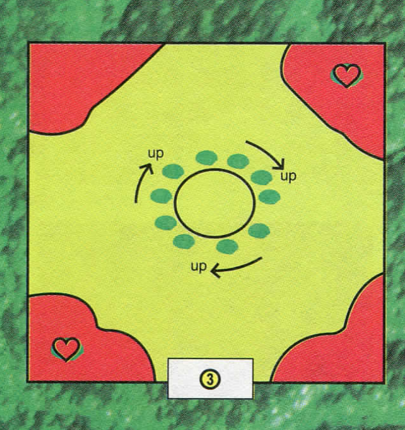




這個SPECIAL STAGE比之前那個更加易玩，因為難度極低，只要玩者花少許心思便一定可以將全部的1 UP和寶石拿到手，而金鑰匙打開的門，只是一間有4粒寶石的房間，不過在最高層有兩個1 UP，基本上只要CROC跳上了第一塊浮游石板便一定要跳到頂，因為這些石板是同步前進的，不過不要站得太近前的那塊跳，否則便會撞到前面那塊的底部而跌回地面。







大變！黑龍甦醒？

黑之劍

—Blade of the Darkness—



山寺良牙

製造商：CD BROS.	價格：5800日圓
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK/ SAVE

RPG　MEM　PlayStation

上回提要

上回說到卡艾斯及忍從村長口中得知，去第三個封印必須要在四個遺跡中取得四件寶物，而其中一件寶物就在湖中的遺跡中，於是二人便準備去湖中的遺跡。

——攻略篇（最終回）——

可是一出村長家時，村長便追出來，並要求二人在他變成魔物前殺了他，既然反正都是要死，於是便完成老人家的心願，在他還是人的樣子時將他殺掉。之後再在村長家後門處遇上了變成龍的嘉路莎，她為了要報剛才的仇，於是便攻擊二人，由於這敵人是一條翼龍，所以用「雷神召」攻擊她是最有效的，將其擊倒後，這









條翼龍竟然變回原形，原來這龍就是路斯亞，她原本想村內所有人都用像人身軀死去，可是到最後都不成功，只有村長及路斯亞能像人的死去，其他村民早已變成了怪物。出到村口時，卡艾斯開始後悔，覺得是由於他的關係令到所有村民死去，於是他便下定決心要將黑龍打到。

之後二人便一起去下一個目的地——湖之遺跡，去找尋餘下的四件寶物，並解除第三道封印，將黑龍擊倒。一出村便看到湖的水已退去，而往湖之遺跡的通道就在村的右方。

湖底

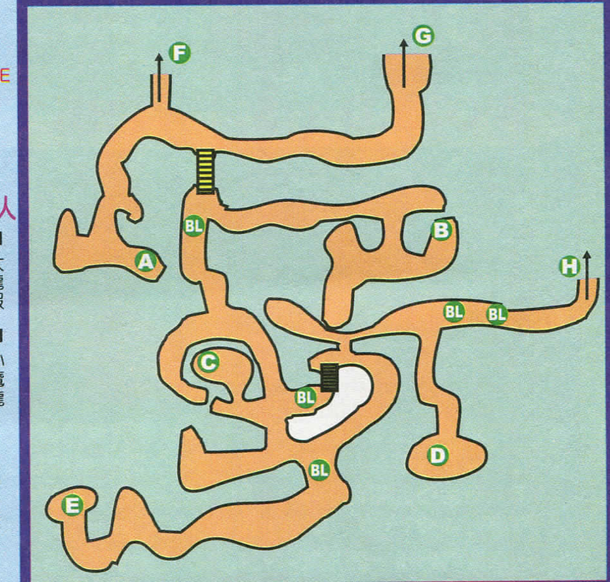
A：高級藥
B：月影之干物
C：以太
D：BLUE SCALE
E：藥
F：往穌浩村
G：往湖之遺跡
H：出口
BL：敵人

途中出現之敵人


■大龍蝦


■小魔龍


■水母



在遺跡內找到了其中一件寶物「爪のラピス」，可是一到手後，便發覺中了陷阱，在祭壇旁的兩條龍會作出攻擊，他們一定要用魔法攻擊才有效，將他們擊倒後，除了可取得寶





物外，另可取得一枝「黄金の針」，這針的作用是將地圖上那些阻路的敵人解除靜止狀態，並要將他們消滅才可通過。

另外在遺跡的上層，將敵人擊倒後，便調查牆上的壁畫，從中得知湖中的水是連著四個遺跡的，即是話當湖水全部退去時，其餘遺跡的水位亦會下降，可以進入內部取得餘



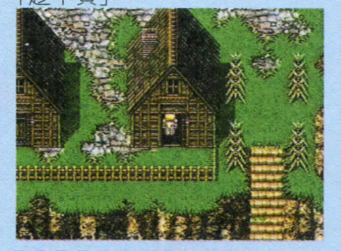
下的寶物。還有得知馬加洛古遺跡可取得「鱗のラピス」、谷間之遺跡有「羽のラピス」、黑龍洞之遺跡有「牙のピラス」。於是二人便向最近的一個遺跡「馬加洛古」出發。

一到馬加洛古遺跡，便得知里路在入面調查中，於是便走進去。入內後果然見到里路，向她查問時，她說牆上有些文字，解說是「以毒攻毒」，這句好像有更紳一層意思，之後問有關另一「鱗のピラス」時，只知士兵已將它送到領主的手上，這只好去找領主取回該寶物。另外亦從里路口中得知要破解小魔龍的陷阱是十分容易的。



既然寶物已不在此處，途經的巴魯古魯沙又不准任何人進出，於是便向下一站谷間之遺跡進發。（註：谷間之遺跡在大地圖上並沒顯示，他的正確地點是於濕原的最北方。）

另外在關閘（**関所**）的右方房間是會有攻擊力大的武器出售（女帝之短刀→$18000／霸者之劍→$20000），可是當巴魯古魯沙再可給人進出時，這武器店便會消失，所以最好是「趁早買」。



來到谷間之遺跡時，便發覺「羽のピラス」已被人取去，不知誰先下手為強，無計之下只好先回到地面，誰知一上去便再次遇到菲爾，原來一開始那咒術師的正身就是菲爾，亦是黑龍三使徒之一，她本身就是要卡艾斯走上這條路，並且要遇上忍，從而令黑龍再次復活，可是卡艾斯卻要將黑龍擊倒。就以現時的實力，是不可能攻擊到菲爾的，之後菲爾便消失，並說會在黑龍洞遺跡等二人來。之



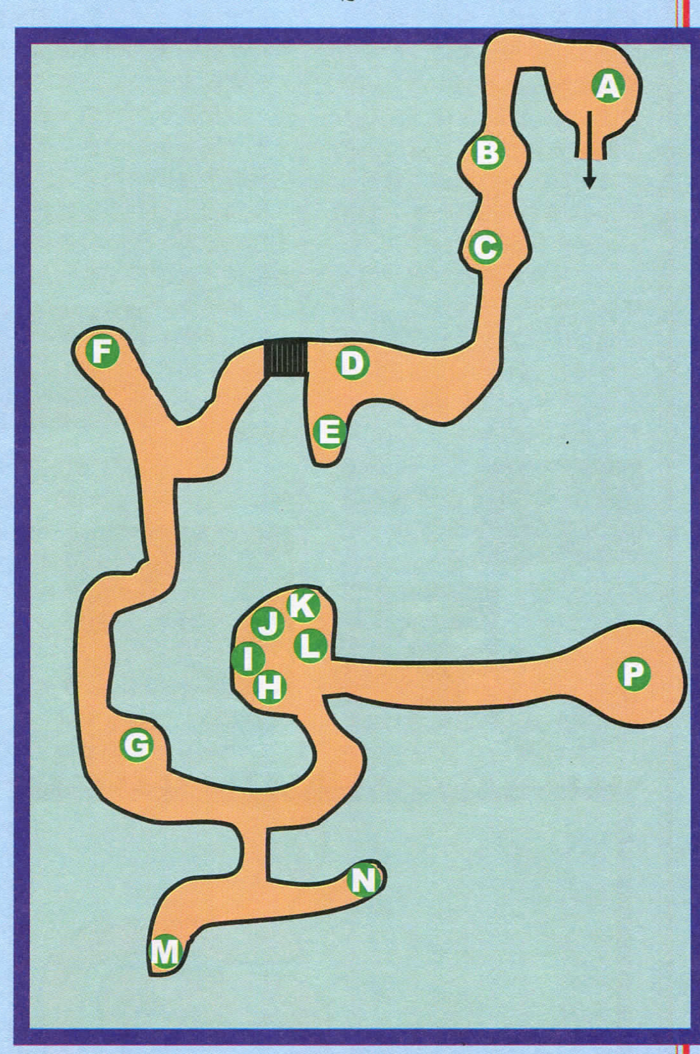


後在四周盪時，發現在林之島中的另一個叫長眠公主洞（**眠い姫の洞窟**）的地方，於是便進內看看，在洞的最紳部發現了公主的墓，卡艾斯覺得她可憐，於是便決心郁機會的話便會再次將她葬在一個有陽光的地方。（實際上用來做甚麼也不知）



長眠公主洞

A、B&C：藥
D：月光藥草
E：$5000
F：以太
G：月光之粉
H：藥草
I：高級藥
J、K：敵人
L：守護之卷物
M：以太
N：回魂藥
O：往森之島
P：公主之墓
註：洞內出現之敵人全都是黑暗兵、魔道士或骷髏骨，他們只能用魔法去對付。



一回到村，便從村人口中得知，軍人及貴族將集合在港口，準備逃出國外，於是二人便往貴族之大屋去查看。到了後果然不出所料，他們已整裝待發，在右方有一個寶箱怪，可打去他來取經驗值和寶物，之後在大屋的後院遇到了以前的傭兵，他正在與領主的女美路菲娜（メルフィナ）遊玩。後來進入大屋內，找到一個以前被二人幫助過學者，他說一會去了以後，便會將房間內一道打不開的門打開，讓二人去取得房內的寶物，作為以前的回禮，之後在上層的房間中找到了領主優伯姆，之後便罵他隨便便將國家放棄，在忍無可忍之下便想拔劍殺優伯姆，可是他要求用水晶之鍵及城內的寶物來換取命根，最後也是用寶物來換他的老命還好（《水晶の鍵》をもらう。），可是他竟然找不到水晶之鍵，並說可能是在美路菲娜身上，於是只好再次出去找她，找到她後又說那水晶之鍵是放在優伯姆的床上，沒他法只好再次回到房間中。





回到房間時，各人便開始起程，另外二人叫優伯姆留下「鱗のピラス」，他只説那寶物敵在城中，沒有拿出來，可是二人就信不過他，於是在優伯旨的床上取過水晶之鍵後便追出去（記著要在上層右方房間取去寶物），在追出去的同時，在出口的通道中會有三隊士兵擋路，將三隊兵收拾後，最後便是對付該傭兵。

之後便再次到柯路拜爾，發覺已追不上，無計之下，只好先在以往有士兵駐守的倉庫取得道具（$100、水晶のネックレス、$10000）後，回到巴魯古魯沙再想辨法。

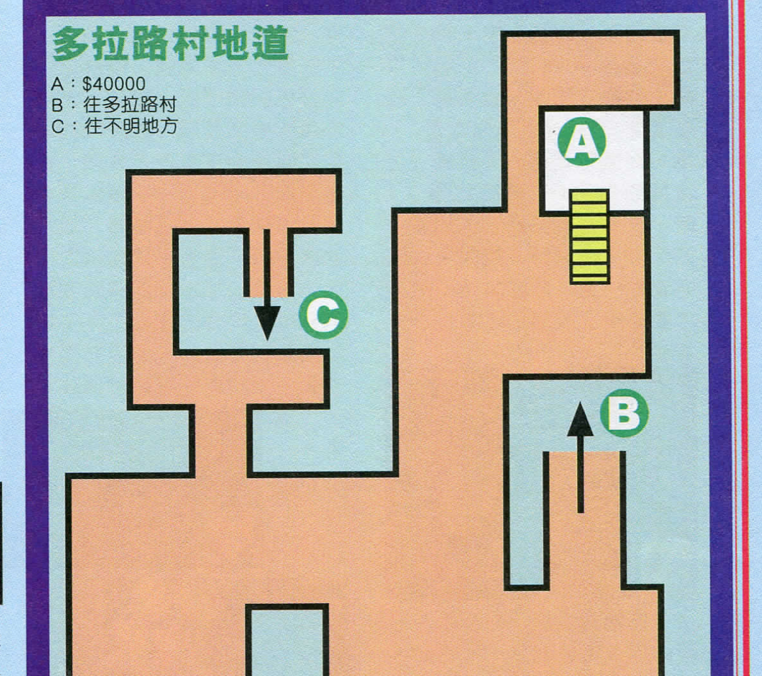


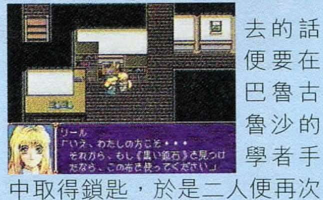


回到巴魯古魯沙，情況與以往完全改變，士兵基本上完全不見，可是村內還會有一些逃不掉的士兵，可以趁機打倒他們。另外村的武器屋前有個人，如果答中問題後是可取得另一寶物「至福之鈴」，至於答案就是「7」。之後在圖書館找到了里路，得知她找出了預防黑龍波動的方法，就是以毒攻毒，原來黑龍的波動是可以用黑礦石來抗衡的，即是説若用黑礦石來作防具的話，便可防禦到黑龍波動所形成的損傷，既然是以毒攻毒，而里路又不太清楚毒的用途，倒不如去找毒的專門家查看，於是二人便再次出發到多拉路村。可是在離去前，先到村中再取多些情報，從中得知有一個劍士及一魔道士於貴族去了後去進城內，他們是不受黑龍波動影響的人。

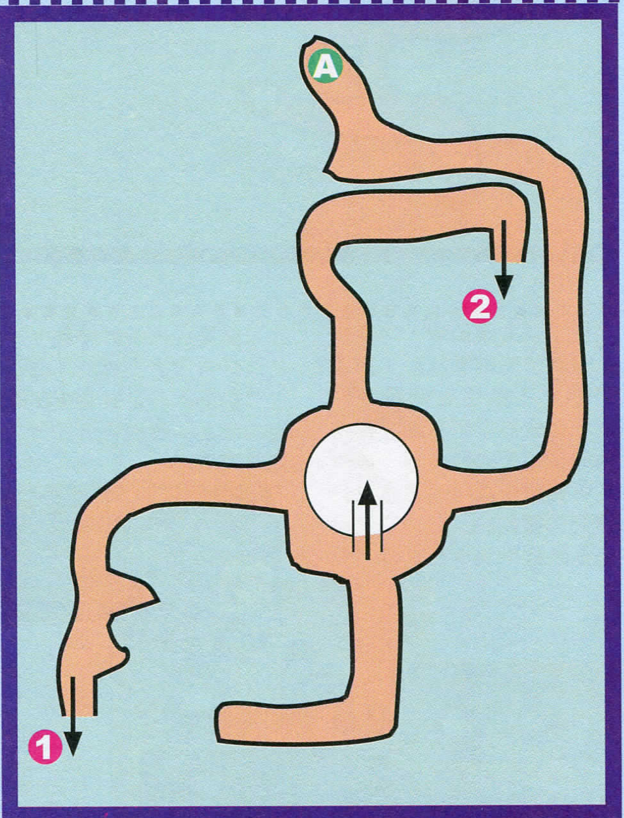
到了多拉路村找到了巴魯曼，他說是可以做到的，可是由於藥量太少做不了甚麼，於是便叫二人再到黑礦石洞窟取多些才可，另外得知礦山是鎖著的，要入去的話便要在巴魯古魯沙的學者手中取得鎖匙，於是二人便再次回到巴魯古魯沙找里路尋求入洞窟的方法。（皆因礦山是封著的，不能進去。）





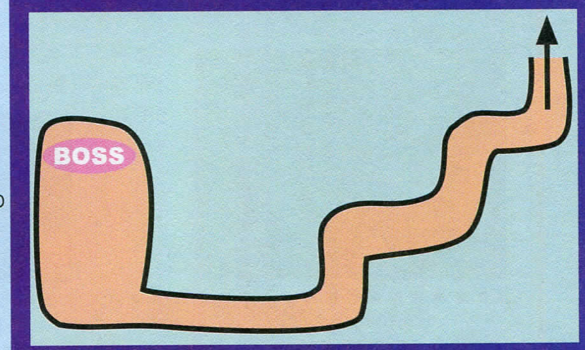


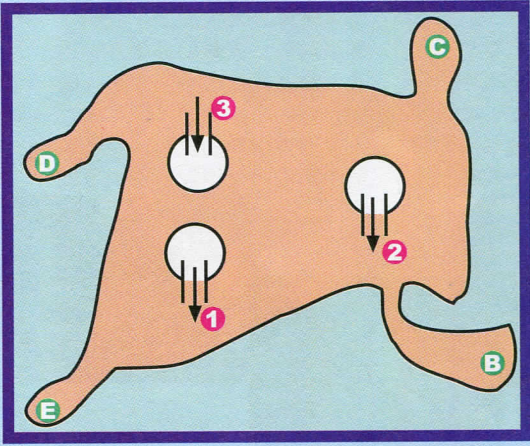
在離開前可到多拉路村的地道走走，會有意想不到的驚喜。



黑礦石洞窟

A：以太PLUS
B：矽石鏈
C：聖靈藥
D：以太PLUS
E：DAMOCLES SWORD
F：出口



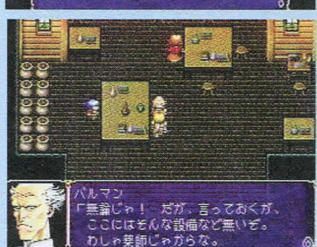


回到巴魯古魯沙便是一口氣去找里路，從她的手中接過了山洞鎖匙及一條用來包礦石，避免中毒的布（メルクリスの布）後，便前往黑礦石洞窟。

在下層有處很廣闊的地圖，有否看到有個黑影有四處走呢？如看不清的話可將電視的光度加強，便可看到，只要碰到他的話便會進行一場戰鬥，將那矮人打倒後，便可取得「奇妙的礦石」，至於這礦石的用途，一會才再說出。

到了最底層，終於找到了水晶，可是一走過去時，BOSS便出場，對付他最好的方法就是「皇狼」及「火龍召」，擊倒了他後，便可用メルクリスの布將水晶包起來，接下來當然是先出山洞。





取得礦石後，下一步就是到多拉路村，將石交給巴魯曼研究，他將一些藥品注入礦石

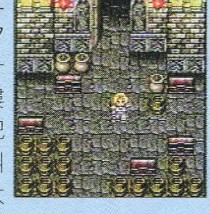


後，石的本質便有很大的變化，可以用來製作防具，可是巴魯曼只是一位製藥師，沒有造武器的工具，於是最後還是要回到巴魯古魯沙找古里胡

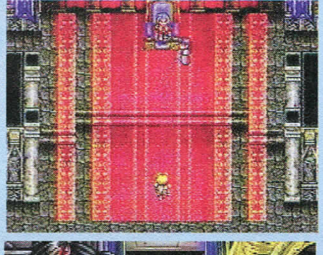


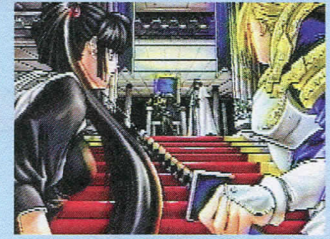
路，將石交給他時，他當然樂意造防具出來，而且不收分文，可是他要二人做武器的實驗品，既然這是唯一的辨法，無奈之下也要做，過了一會，防具終於製成，於是各人便到城門外並準備衝入城。

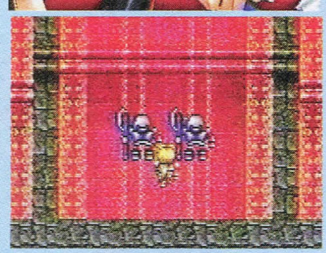
入城後便聽到一把聲，好像有人先進來，於是便在城內四周調查，別忘了在1F的寶物庫內用以前取得的水晶之鍵取得寶物（$5000、月のビスチェ、エリクサー），一上到二樓便有一把聲出來叫二人到大廳處，於是便走至大廳。



在該處見到了謝菲杜魯及妣虎，謝菲杜魯原來是想取得黑之劍來征服全世界，二人當然不肯，於是他便提出以二人決鬥的方式來作賭肴，籌碼就是黑之劍及謝菲杜魯手上的奧義書，決鬥的地點就在多拉路村的山丘上，另外叫他要到城後院的次元室中取得獅心劍後才去赴會，之後便放出兩敵人







給二人，卡艾斯及忍當然是不會輕易被這樣的敵人擊倒，將敵人消滅後，便到後院的次元室中取獅心劍。

既然是放在此處，就是不會這麼容易便可取得的，要看到獅心劍的方法就是，進入後不可向正↑、↓、←、→方移動，應多以↗、↙、↘、↖之煩的方向移動，不消一會，便可看到獅心劍。可是戲玉正是開始，一走過去取時便發覺它有魔力，並變出一怪物出來，於是一場大戰是在所難免。對付這敵人就需要用多少技巧，一開始就利用忍的シャイニングウォール保護二人（敵人不懂用魔法攻擊），之後便可再盡情攻擊，由於敵人所有的HP十分驚人，所以要不時留意二人的MP是否足夠及HP的狀況，另外，シャイニングウォール被攻擊一定程度後是會自動消失的，所以不要讓忍的MP用得太過份，最後一點，就是這敵人的特色，他對於地系攻擊魔法的防禦力是很高的，如果想快快將他擊倒的話，便應改用其他的攻擊魔法（即避免使用地系攻擊魔法）。



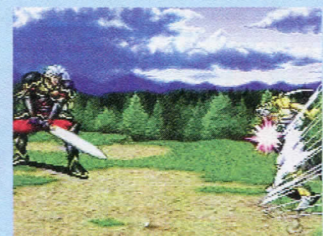


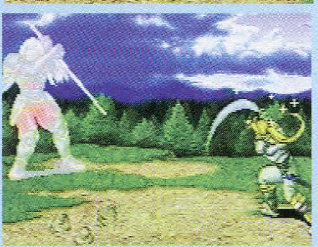
將其擊倒後，當然是可取得獅心劍，之後回到村中，向古里胡路匯報防具有效，接下



來，在第二次會話中，可以用「奇妙的礦石」來換一件新的防具「不思議なビスチェ」，之後便向多拉路村進發。

進村並到了山丘前，忍便

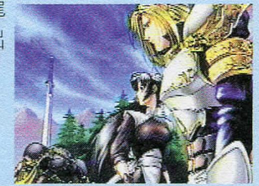




會先留下，之後卡艾斯便走上去準備與謝菲杜魯進行生死戰。（進村前最好先上升5至15個LEVEL，以防萬一；另外今次的決鬥一定要用獅心劍，否則無論用任何方式也不能打敗謝菲杜魯）對付他的方法，就是一開始便用守護之卷物保護自己，之後再一直用「龍降」攻擊他，打至他跪下便可，至於手尾由電腦負責便可。

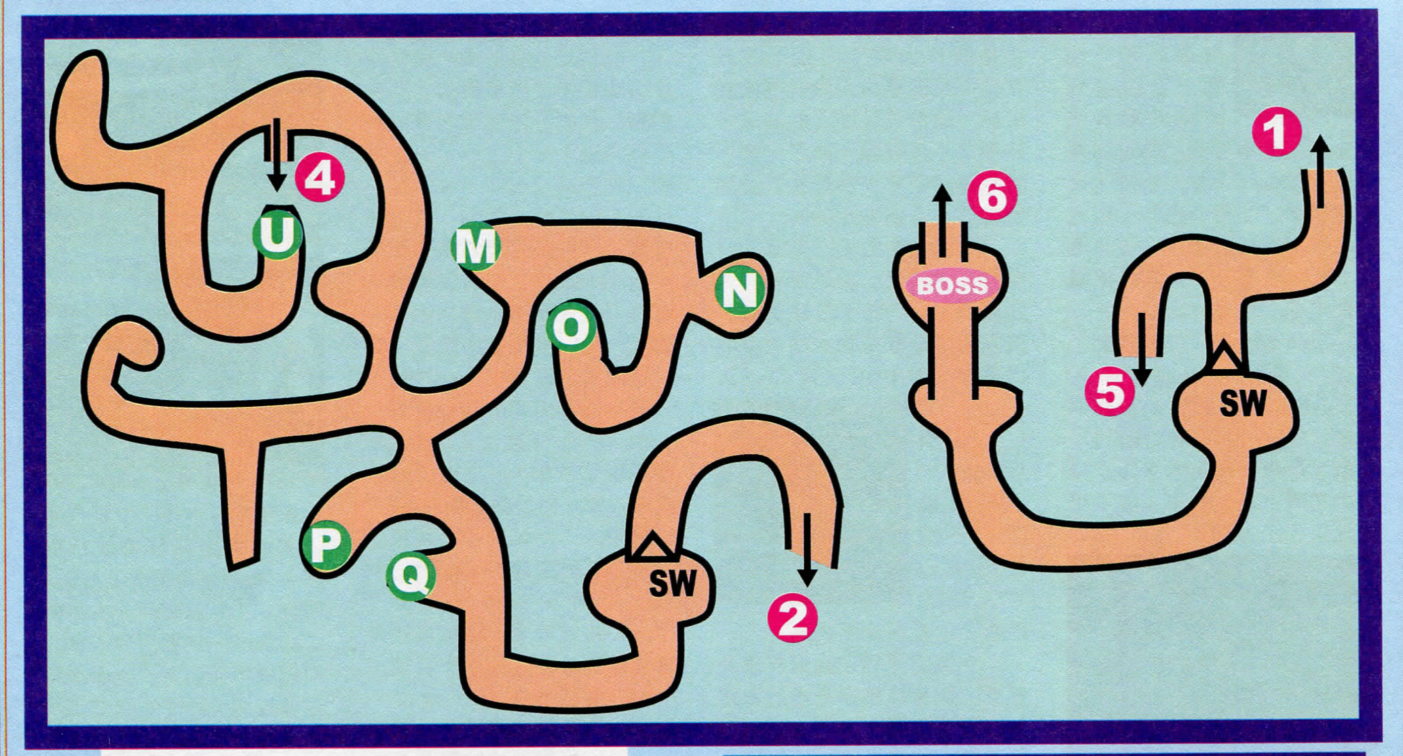


將謝菲杜魯打敗後，便可從他的手中取得「劍師之書」，並且會一口氣學得三個劍技，到最後謝菲杜魯當然是沒有取得魔力並且被卡艾斯所殺，將謝菲杜魯安葬好後，便向黑龍洞出發。



當卡艾斯及忍進入洞內時，鏡頭會暫時轉向妣虎處，原來她逐漸回復她的本來意識，她要轉生成人的任務就是……（暫時不說，往後的故事有交代。）



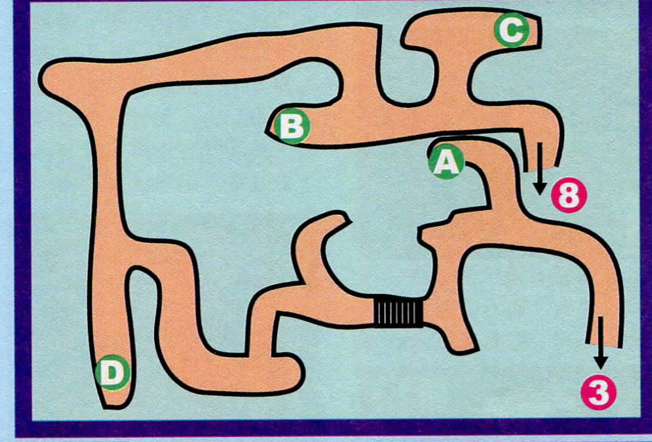


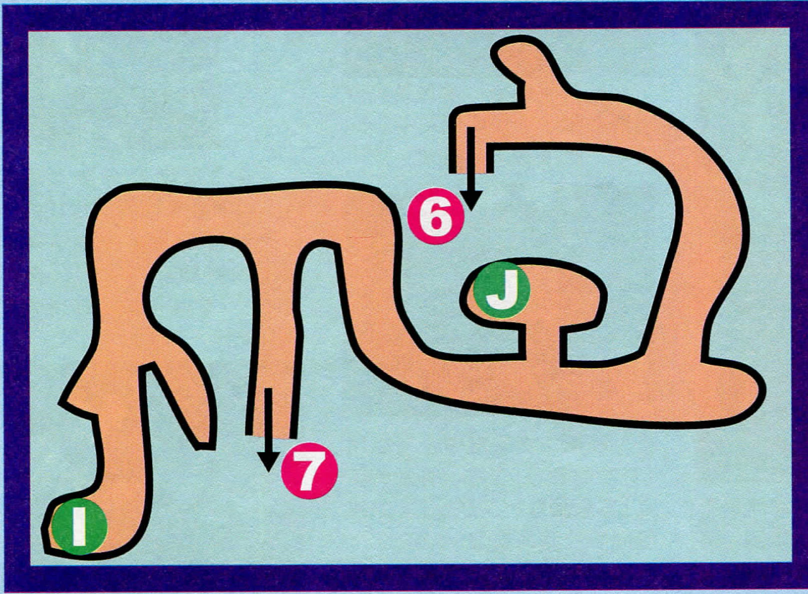
黑龍洞

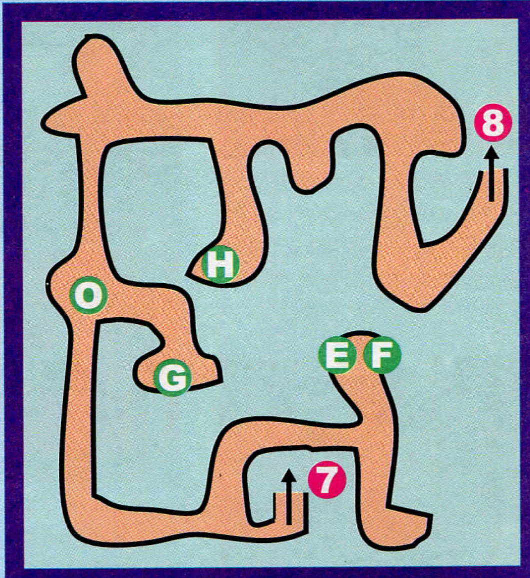
A：藥
B：以太
C：$500
D：$99
E：黃之咒石
F：TENDER OIL
G：$100
H：藥
I：TENDER OIL
J：以太
K：藥
L：$200
M：STAR PLATINA
N：沉默之卷物
O：黃之咒石
P：沉默之卷物
Q：以太
R：往古代石室群
S：出口
SW：開門掣

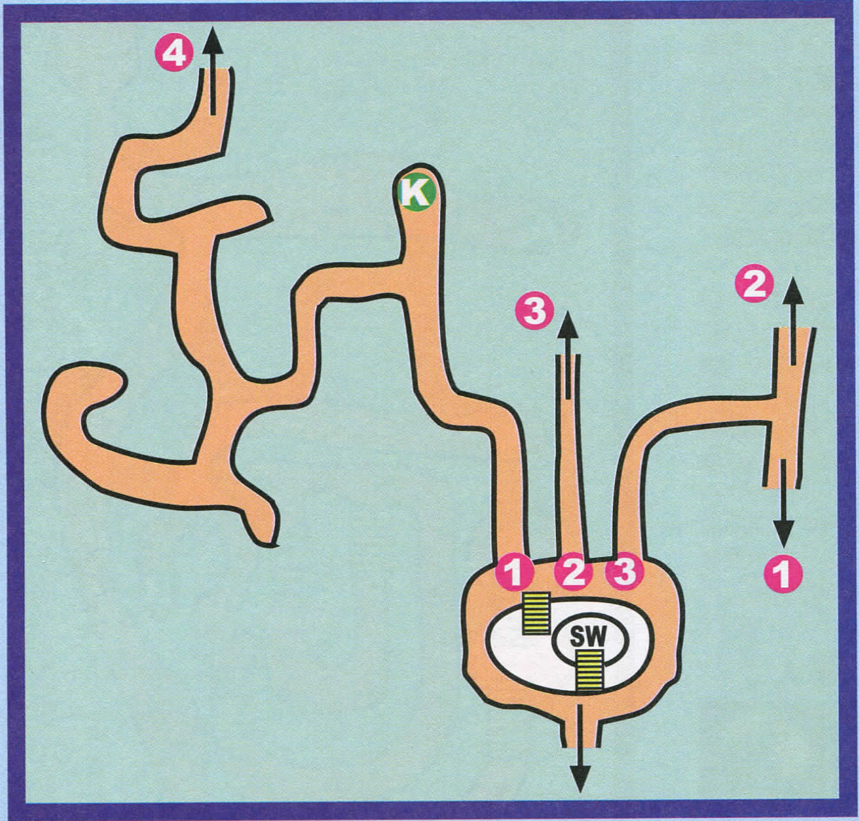
洞內出現之敵人

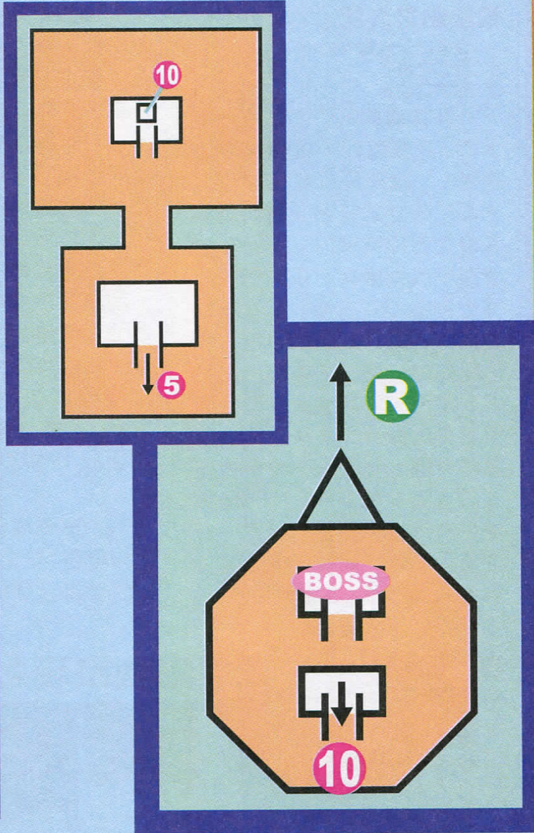

■大螳螂













在迷宮內會遇上以前出現過的魔法使也會再度出現，今次她會用最強的召喚獸來攻擊二人，對付他們的方法就是先將魔法使擊倒，然後再攻擊該召喚獸。



在黑龍洞遺跡中看見了菲爾，她原來是阻止二人走來取得「羽のピラス」，之後她突然取出一面鏡出來，之後卡艾斯的意識便開始混亂，他看到自己在以前的時間中，並問那咒術師這究竟是現實還是虛幻，結果卡艾斯的意識知道這是虛幻，而菲爾亦得知事情敗露，於是便變成骷髏骨攻擊卡艾斯，於是卡艾斯便作出反擊。由於敵人是屬一個幻影敵人，用普通的劍技攻擊是無效的，只有用「青龍」才有效，只要用兩至三回便可將他擊倒。



將菲爾打倒後，卡艾斯便遂漸回復意識，並且取得「羽のピラス」及「牙のピラス」，之後從祭壇上的字得知要將四



件寶物放在祭壇上才可取得聖石的力（通往第三封印之道），並且可以得到劍之守護者的力。可是現在只有三件，而最後一件被優伯姆取去，在無計可施之下，便只好先回到街上查看有否新的發現。



回到村中得知優伯姆們所坐的船在海上遇到風浪被打沉，連船上的寶物也飄回來，後來在情報屋的人口中得知，船的殘骸及寶物全都飄到入江村以南的難破船之入江（**難破船の入り江**），如果想去該處便要先找到一個叫基治（ゲーツ）的人，因為只有他才能開啟該處的通道讓人進去，可是連情報屋也不知他身在何處。（一會會講他身在何處）

之後往圖書館，從里路中得知有關黑龍洞中有一處是張開了結界的，而內面是一個石室群都市，該處是黑龍的最終防衛線，並且根據古書記載，要有究極武器才可將黑龍打倒。

題外話：偶而再次走到谷間之遺跡，從該處的婆婆手上看過了「古代高等魔術調查報告」，內容大多是有關忍所用的攻擊魔法。

剛才曾說過連情報屋也不知基治的所在地，但其實是很易找到的，他根本就在巴魯古魯沙的巫婆出現屋中（地圖H點），找到了他並決意要消滅黑龍後，基治便會先行一步回到入江村，之後卡艾斯及忍二人便再跟著去。



到了入江村後，與基治交談一會說了他得以脱險的事後，他便會開門給二人往難破船之入江。



難破船之入江

A：星屑之三重冕
B：月影之紐
C：霸者之小手

在該處的其中一個骸骨中看到「黑龍信仰與古代文明之遺產」，內容是有關在整個大地圖所建立的城市及村均是與黑龍之封印有關的。另外在一段路中找到僱兵，可是他已被魔力侵害，失去常性，並攻擊二人，於是只好將他擊倒，在他臨死的一刻，最後都流出了人的本性，並拜託二人能好好照顧美路菲娜。之後便再看看美路菲娜，發覺她一些傷也沒有，這根本是不可能的，於是便先將她送回安全的地方。回到出入口時，那些喪屍不滿只有二人及美路菲娜能安全回去，於是便襲擊他們。

古代石室群

A：聖靈藥
B：敵人
C：盾無之鎧
D：CRYSTAL DRESS
E：出口
F：敵人
G：往混沌之回廊

在古代石室群找出路往黑龍住處的方法，就是要將室內其中五隻大型物消滅，而五怪物之藏身地點是於——4、6、12、15及16號房間，如果不打去的話，位於G點的守衛是不會讓二人過去的。

回到基治的家中時，便發覺美路菲娜的身上是有一粒寶石，而並該寶石就是「鱗のピラス」，原來這寶石是有一種力量可以保護到人的，之後美路菲娜為了報答二人的救命之恩，於是便將「鱗のピラス」送給二人，而她的照顧權就暫時交給基治負責。

既然已取得四件寶物，於是二人便趕去黑龍洞遺跡的祭壇，將四片碎片結合為一，結果便變成了一把「聖石之寶刀」，之後二人便衝過結界通往古代石室群（古代の石室群）。

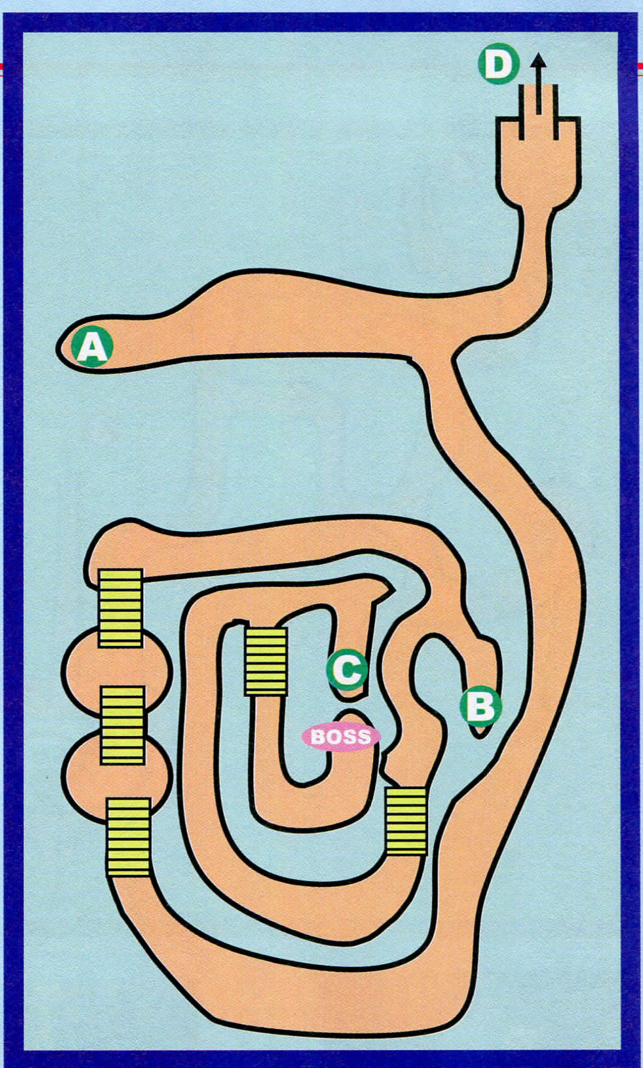
一進去後便可從咒術師的手中取得「金之鈴」，之後便要找方法去往黑龍的所在地。

室內出現之敵人


■ 巨龍


■ 大翼龍


■ 地蟲



各房間之特性──

1號房：取得道具，將B的打倒也會有道具出現。
2號房：右方的青色掣是讓A點的道具箱放下；同樣，左方的紅色掣是讓B點的道具箱放下。
3號房：有個寶箱，內有石板寫著──進入石中（？）
4號房：主要敵人，宜用「青竜」去攻擊他。
5號房：獅心劍會被盜，立刻到10號房。
6號房：主要敵人，宜用「青竜」去攻擊他。
7號房：敵人，主要是用耐力戰，宜用「滝降」及「火龍召」攻擊。
8號房：按下綠色的掣後，6號房的敵人才會出現。
9號房：無特別
10號房：獅心劍被盜時，第一次遇見賊人的地方，他會逃走，立刻到14號房。
11號房：取得盾無之鎧
12號房：主要敵人，宜用「青竜」及「火龍召」去攻擊他。
13號房：將所有敵人消滅後才取得CRYSTAL DRESS。
14號房：被盜的獅心劍可取回
15號房：主要敵人，宜用「青竜」、「雷神召」及「巨神召」去攻擊他。
16號房：主要敵人，宜用「青竜」及「磐舟」去攻擊他。

4號房



6號房

12號房



15號房



16號房

進入G點後，便會立刻見到妲虎，說過二人不能打倒黑龍的話後，便自動地消失了，之後再直去就是最後的通道──混沌之回廊（混沌の回廊）。

註：由於混沌之回廊只是一條路直去的，中間沒有任何分歧路，於是會將地圖省略。

一進入回廊的第一層，由於有另一結界的保護，因此此處是沒有怪物侵擾的，於是二人便在此處過了一夜。在營火熄掉後，更有螢火蟲在飛，



第二天，二人便出發往最後之戰。

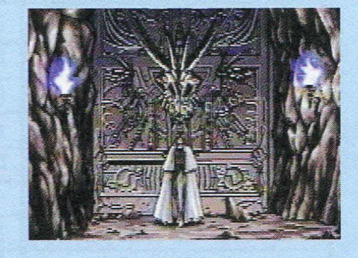


混沌之回廊內可取得之寶物──

1. 龍之小手（ドラゴンのこて）
2. BLADE STAR LIGHT（ブレードスターライト）
3. 妖精王之腕輪（妖精王の腕輪）
4. 聖靈藥



在途中會遇到一些村民以前的靈魂，至於攻不攻擊他們就由你去決定，但可要知道一點，他們是會阻著前進路線的。



到了最底層，姦虎再次出現，今次她是會用真身來見人，到了此她終於醒覺到，她來的目的是要將二人殺死，阻止將黑龍消滅掉，於是最後之戰立刻開始。

註：以下將會有三場最終戰鬥不停地過，請做足心理準備。

第一回──對妲虎

雖說她的力量在減弱，但也不可忽視，主用戰術是速戰速決，一開始便猛用「磐舟」及「青龍」向她攻擊，只要四至五回合便可將她擊倒。



之後妲虎便會以另一個形象出現，並且解除了第三道封印，這時黑之劍的魔力突然消失，可是也來不及，立刻便要用別的劍去對付甦醒的黑龍。

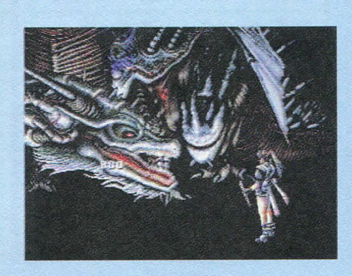


第二回──對黑龍ROUND 1



雖然這是第一回合戰，但也不可手軟，多用「雷神召」及「青竜」攻擊牠，由於二人以前「谷過」的LEVEL到了現在應是十分夠用的，所以不用擔心HP及MP的問題，反而最重要的就是能否盡快打倒黑龍。

將牠擊倒一回後，四周的地方都變為虛無似的，但實際上是還未將黑龍擊倒的，要擊倒黑龍的話，便必需要用黑之劍，而忍亦好像對黑之劍存在著一些秘密似的，就在此時，黑龍再次復活，於是新一輪的戰鬥立刻開始。



第三回──對黑龍ROUND 2

今回合最重要的事，就是要卡艾斯立刻裝備「黑之劍」，之後忍便要利用ENCHARGE（エンチャント）將卡艾斯的物理攻擊力加強，另外亦要用QUICK（クイック）將他的行動時間加快，接下來，攻擊黑龍的方法與上回合大同小異，多用「雷神召」及「青竜」攻擊，在數個TURN後，黑龍便會被擊倒。



嚴重警告：用「黑之劍」以外的武器（攻擊魔法例外）攻擊黑龍的話，只是暫時將黑龍擊暈，而不是將牠消滅，牠會自動復活的。





將黑龍擊倒後回到外面，之後忍突然倒下，並說出黑之劍的秘密，原來將劍魂的力解放出來，而力之源就是生命，於是忍的生命便就此大幅減下去，而卡艾斯又不忍心忍就此便死去，於是便問忍有否方法救回她，可是她說是沒有辨法的，只是說她不想永遠果在劍中，於是卡艾斯便決定用劍技，趁黑之劍還未完全侵食忍的生命時將其打碎，最後卡艾斯也打碎了黑之劍，至於忍的生命能否救回就看你吧何去想了！



黑之劍

Blade of the Darkness



攻略完



◆◆◆道具表◆◆◆

名稱	功用
藥草	回復 200 HP
藥（ポーション）	回復 500 HP
高級藥（ハイポーション）	回復 1000 HP
聖靈藥（エリクサー）	HP MP 全回復
風船草	解除睡眠狀態
解毒藥（毒消し）	解毒用
TENDER OIL（テンダーオイル）	解除麻痺狀態
月光藥草（ムーンハーブ）	敵人之睡眠、毒及麻痺等魔法無效
回魂藥（気付け薬）	回復不能戰鬥狀態並回復少量 HP
崩咒香（崩呪香）	解除禁止行動狀態

名稱	功用
以太（エーテル）	回復 300 MP
以太 PLUS（エーテルプラス）	回復 1000 MP
沉默之卷物（沈黙の巻物）	敵人不能使用魔法及特別技
守護之卷物（守護の巻物）	防護敵人之物理攻擊
月光之粉（月光の粉）	一時物理攻擊力上升
赤之咒石（赤の呪石）	放出火系魔法攻擊
青之咒石（青の呪石）	放出冰系魔法攻擊
黃之咒石（黄の呪石）	放出雷系魔法攻擊
火龍之牙（火龍の牙）	呼喚火龍出來攻擊
天使之矢（天使の矢）	呼喚戰鬥女神出來攻擊

◆◆◆防具表◆◆◆

名稱	物理攻擊力	防禦力	魔法攻擊力	魔法防禦力	命中力	回避力	速度
銀の胸あて	—	+70	—	+10	—	+5	—
ブルースケイル	—	+80	—	+10	—	+10	—
ブラックレネゲイド	—	+80	—	+10	—	+10	—
不思議なビスチェ	—	+123	—	+15	—	+15	—（付加戰鬥中回復MP）
導師のベスト	—	+10	—	—	—	+1	—
紫の法衣	—	+55	—	+5	—	+5	—
白のケープ	—	+48	+15	+8	—	+7	—
女帝の胸あて	—	+67	—	+15	—	+8	—
妖精の羽衣	—	+88	—	+20	—	+20	—
月のビスチェ	—	+99	—	+15	—	+12	—
クリスタルドレス	—	+147	—	+20	—	+20	—
ハーフプレイト	—	+15	—	—	—	—	—
騎士の鎧	+10	+55	—	—	—	—	—
盾無の鎧	—	+170	—	+10	—	+10	—



◆◆◆武器表◆◆◆

名稱	物理攻擊力	防禦力	魔法攻擊力	魔法防禦力	命中力	回避力	速度
カイエスの刀	—	—	—	—	—	—	—
ロングソード	+75	—	—	—	—	—	—
逆鱗の剣	+350	—	—	—	+5	+2	—
エグゼキューショナーズ	+600	—	—	—	-10	-20	-1
クリムゾンマスター	+300	—	+5	—	+5	+5	—
ダモクレスソード	+444	+5	+10	+10	+5	+5	+1
覇者の剣	+460	—	—	—	+10	+5	—
獅心剣	+474	—	—	—	+10	+5	—
ブレードスターライト	+656	—	—	—	—	—	+4
騎士の剣	+240	—	—	—	-5	-2	—
黒の剣	一切不明						
シノブの小刀	—	—	—	—	—	—	—
七星刀	+40	—	+24	—	—	—	—
マジシャンズワンド	+48	—	+40	—	—	—	—
シルバーダガー	+72	—	+52	+2	+3	+1	—
ハイドラダガー	+170	—	+128	—	+5	+2	—
エレメンタルダガー	+120	—	+85	+2	+5	+2	—
夜半樂	+500	—	-24	-10	-10	-10	-1
女帝の短刀	+240	—	+180	—	+10	+3	—
マスターズワンド	+280	—	+200	—	+10	+5	—
聖石の短刀	+435	—	+312	+16	+10	+10	+1

◆◆◆飾物表◆◆◆

名稱	物理攻擊力	防禦力	魔法攻擊力	魔法防禦力	命中力	回避力	速度
金の鈴	—	-40	—	-16	-8	-8	—
至福の鈴	—	—	—	—	—	—	—
月影の紐	+20	+20	—	+10	+5	+5	+1
月影の干物	-20	+1	—	+1	-5	-5	—
ジルコンチェーン	+48	+12	—	—	—	—	—
革手袋	—	+3	—	—	—	+1	—
ガントレット	+10	+7	—	—	—	+1	—
銀のこて	+20	+12	—	+12	—	+4	—
ドラゴンのこて	+50	+25	—	+5	+4	+4	—
覇者のこて	+50	+50	—	—	—	+5	—
銀の腕輪	—	+27	+5	+14	—	+4	—
エターナルリング	—	+21	—	+4	—	+6	—
アミュレット	—	+1	—	+2	—	+3	—
スタープラチナ	—	—	—	—	—	—	+2
メルクリウスの布	—	+20	—	+8	—	+2	—
金の髪飾り	—	+7	—	+2	—	+3	—
精霊のスカーフ	—	+10	+5	+4	—	+10	—
女帝の髪飾り	—	+22	—	+5	—	+4	—
プロテクトリング	—	+12	—	—	—	+4	—
妖精王の腕輪	—	+20	+10	+7	+8	+8	—
エメランドリング	—	—	—	—	-5	+5	—
水晶のネックレス	—	+24	+12	+12	+4	+4	—
星屑のティアラ	+50	+54	+32	+25	+5	+5	+1
羽根つき帽子	—	+5	+2	+1	—	+2	—



THE KING OF FIGHTERS'97

FIG | 2P | MEM | AD

製造商：SNK 容量：450M
發售日：NEO GEO版發售中（9月25日）／ NEO GEO CD版10月30日
價格：NEO GEO版32000日圓／ NEO GEO CD版6800日圓

TEXT：KOTARO
協力：ZAC

相性法則

在ADVANCE MODE作戰時中，角色與角色之間有着超必殺技承繼和先發受害後發援護的特性。角色之間相性是「苦瓜乾」的話，下一位隊友便不能繼承其留下的超必殺技綠菱，而作戰中亦不會作出援護攻擊；「目無表情」的話繼承不會受到影響，而作戰中對手體力多於自方時，有二份之一機會作援護攻擊；「哈哈笑」則會令下一位隊友能繼承超必殺技綠菱之外，更會額外增加一粒綠菱，而且在作戰中必會作出援護攻擊。

必殺技特殊屬性

草薙京

百式・鬼燒	打擊防禦效果
百拾四式・荒咬	打擊防禦效果
百貳拾八式・九傷	能作追討攻擊
貳百拾貳式・琴月 陽	移動攻擊、下半身無敵
九百拾式・鵺摘	對地上通常技之反技
七拾伍式・改	能作追討攻擊
秘奧義 裏百八式・大蛇薙	能抵消飛行道具，輕攻擊下半身無敵，重攻擊上半身無敵
最終決戰奧義"無式"（三神技之壹）	能抵消飛行道具，出招時全身無敵；重攻擊直至出完火焰為止

二階堂 紅丸

雷靭拳	能抵消飛行道具
空中雷靭拳	能抵消飛行道具
SUPER 稻妻 KICK	輕重攻擊無敵，而輕攻擊的無敵時間較長
雷光拳	能抵消飛行道具，攻擊判定出現至完結時全身無敵

大門五郎

玉濆（→＋A）	彈返飛行道具
超受身	由出招動作途中至完結全身無敵
雲投	腕部份無敵
切株返	腕和突出部份，以及下半身完全無敵
根返	對地上通常技之反技（除了打擊點低的地上通常技）

TERRY BOGARD

RISING TACKLE	打擊防禦效果，出招時無敵
POWER DUNK	能作追討攻擊，出招時無敵
POWER CHARGE	能作追討攻擊
POWER GEYSER	攻擊判定出現至完結時全身無敵

ANDY

飛翔拳	能抵消飛行道具
擊壁背水掌	能作追討攻擊
幻影不知火 上顎	能作追討攻擊

東丈 JOE HIGASHI

TIGER KICK	輕攻擊判定出現至完結時全身無敵，重攻擊之無敵時間較長
黃金之踵	能作追討攻擊
爆烈 HURRICANE TIGER踵	出招時全身無敵

坂崎獠

虎煌拳	能抵消飛行道具
虎咆	上半身無敵，重攻擊之無敵時間較長
猛虎 雷神剛	打擊防禦效果，上昇時無敵
極限流連舞拳	能作追討攻擊

ROBERT GARCIA

龍擊拳	能抵消飛行道具
極限流連舞腳	能作追討攻擊
飛燕龍神腳	能作追討攻擊
龍虎亂舞	出招時無敵

坂崎由里

飛燕疾風拳（由里超 KNUCKLE）	架式起動時無敵
百烈掌擊	移動攻擊，下半身無敵
空牙（由里超 UPPER）	輕攻擊出招時無敵
飛燕鳳凰腳	出招時無敵

LEONA

GROUND SABER	能作追討攻擊
BALTIC LAUNCHER	重攻擊出招時無敵
REVOLVE SPARK	重攻擊出招時無敵

RALF

RALF KICK	能作追討攻擊
GATLING ATTACK	下半身無敵
急降下爆彈 PUNCH	上昇時無敵
BARI BARI VULCAN PUNCH	攻擊判定出現至完結時無敵
GALACTIC PHANTOM	架式起動時全身無敵
騎馬 VULCAN PUNCH	出招時無敵

CLARK

ROLLING CRADLER	移動投，下半身無敵
FRANKENSTEINER	全身無敵
RUNNING THROW	架式起動時無敵

麻宮 ATHENA

空中 PSYCHO SWORD	出招時無敵
SUPER PSYCHIC THROUGH	能作追討攻擊
空中 SHINING CRYSTAL BIT	重攻擊判定出現至完結時全身無敵
v PSYCHO REFLECTOR	彈返飛行道具

椎拳崇

龍顎碎	出招時無敵，重攻擊之無敵時間較長
龍連牙・地龍	能作追討攻擊
龍連牙・天龍	打擊防禦效果
神龍凄煌裂腳	出招時無敵，MAX 版之無敵時間較長
神龍天舞腳	能作追討攻擊
食肉饅	MAX 版進食時全身無敵

鎮 元齋

飄箪擊	能抵消飛行道具
柳燐蓬萊	出招時無敵，打擊防禦效果
望月醉	出招至寢臥時全身無敵
醉管卷翁	輕攻擊下半身無敵，重攻擊上半身無敵
轟炎招來	攻擊判定出現至完結時全身無敵

神樂 千鶴

百活．天神之理	重攻擊出招時全身無敵
貳百拾貳活．神速之祝詞	能作追討攻擊
百八活．玉響之瑟音	彈返飛行道具，重攻擊出招時全身無敵
裏面壹活．三籟之布陣	攻擊判定出現至完結時全身無敵

不知火 舞

龍炎舞	輕攻擊出招時無敵
飛鼠之舞	能作追討攻擊

BILLY KANE

旋風棍	彈返飛行道具
旋圓殺棍	出招時無敵
火龍追擊棍	反技
水龍追擊棍	反技

KING

TORNADO KICK	輕攻擊出招時全身無敵
SURPRISE ROSE	能作追討攻擊
ILLUSION DANCE	後轉時全身無敵
SILENT FLASH	MAX 版能作追討攻擊

陳國漢

鐵球粉碎擊	出招時打擊防禦效果
鐵球大回轉	回轉時上半身無敵
鐵球飛燕斬	出招時全身無敵，一瞬間下半身無敵
鐵球大暴走	出招至完結時（對手作出防禦）全身無敵
鐵球大壓殺	攻擊判定出現至完結時全身無敵

七枷社

UPPER DUEL	上半身，打擊防禦效果
SLEDGE HAMMER	出招時無敵
JET COUNTER	移動攻擊，下半身無敵

金家藩

飛翔腳	出招時無敵

*打擊防禦效果——一些必殺技出招時有着防禦判定發生，能以判定防禦對手攻擊而起動亦不被受阻繼續攻擊
*反技——COUNTER系必殺技，以防禦形態擊潰對手之攻擊，然而不同的反技則對應不同的攻擊

蔡寶奇

真！超絕龍捲真空斬	攻擊判定出現前一瞬無敵

SHERMIE

SHERMIE WHIP	出招時無敵
AXEL SPIN KICK	出招時全身無敵，跳躍後下半身無敵

CHRIS

HAUNTING AIR	出招時無敵
TWISTER DRIVE	MAX 版無敵時間較長

山崎 龍二

砂	能抵消飛行道具，能作追討攻擊
倍返	彈返飛行道具
SADOMASOCHISM	反技
GUILLOTINE	上昇時上半身無敵

BLUE MARY

VERTICAL ARROW	出招時無敵、重攻擊時間更長
M.REVERSE FACE LOCK	站立防禦及反技
M.HEAD BASTARD	對下段以外的通常技之反技，能作追討攻擊

八神 庵

百式．鬼燒	輕重攻擊出招時全身無敵，重攻擊之無敵時間較長
貳百拾貳式．琴月 陰	移動攻擊，下半身無敵
禁千貳百拾壹式．八稚女	出招時架式起動全身無敵

矢吹真吾

外式．駈鳳麟	能作追討攻擊

'94 草薙京

百式．鬼燒	出招時無敵，重攻擊之無敵時間較長
百壹式．朧車	出招時無敵，重攻擊之無敵時間較長

OROCHI SHERMIE

雷神之杖	能抵消飛行道具
暗黑雷光拳	能抵消飛行道具

OROCHI CHRIS

咬炎四股	能作追討攻擊
暗黑大蛇薙	能抵消飛行道具
掃大地之業火	能抵消飛行道具

點解會有 BUG？

最終奧義～吊人不用繩～（又係吹飛地獄！）

CHECK 1

使用草薙京，以重七拾五式 改吹飛對手後，立刻強制CANCEL蹲下輕拳再使用重七拾五式 改，便會將本身不能的七拾五式 改駁七拾五式 改，然而最值得留意的是，在此狀態吹飛對手，是不會氣絕暈眩的，但使用的條件則相當嚴苛，如通常狀態中，太慢會出現接駁不能的情況；對手於版邊使用七拾五式 改時連打D掣太快，亦不能擊中吹飛對手。



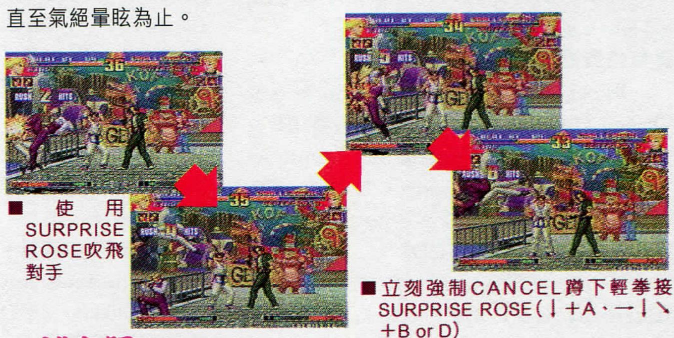
■用重七拾五式改吹飛對手

■立刻強制CANCEL蹲下輕拳接重七拾五式 改（↓+A、↓↘→+D．D）

■……直到永遠，阿們！

CHECK 2

使用KING，以近距離SURPRISE ROSE吹飛對手後，立刻強制CANCEL蹲下輕拳再使用SURPRISE ROSE，便會擊中吹飛狀態中的對手直至氣絕暈眩為止。

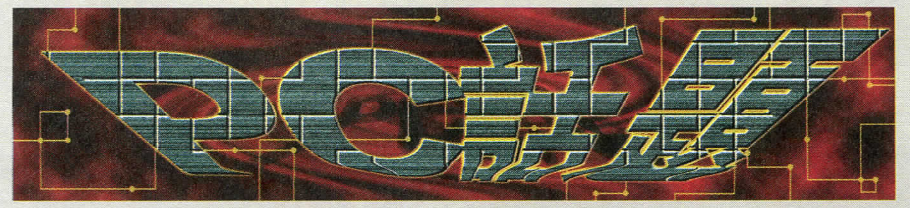


■使用SURPRISE ROSE吹飛對手

■立刻強制CANCEL蹲下輕拳接SURPRISE ROSE（↓+A、→↓↘+B or D）

～補充編～

在上期中，這裏亦介紹過TERRY和ROBERT如何吹飛追擊對手，現在有少許遺漏的地方需要更正。TERRY用POWER CHARGE、ROBERT用極限流連舞腳吹飛對手後，除了可以強制CANCEL蹲下重拳和重腳之外，更可以強制CANCEL蹲下輕拳和輕腳，效果理論上比前者為佳，但兩者亦有其獨特的優點，因而視乎玩者的喜好而定。



網絡裏的戰爭

文字：仁魂
勞心協力：神之黃昏

有云國際網絡(Internet)把世界各地的人們聯繫起來，不過若果你上網，只是收E-mail以及瀏覽網頁的話，未免太孤單。想體驗這份威力，是可以試一試線上遊戲(Online game)及對話(Chat)，你不知怎樣去做？今期便為大家介紹線上遊戲吧！至於線上對話，有機會再細說。

遊戲簡史

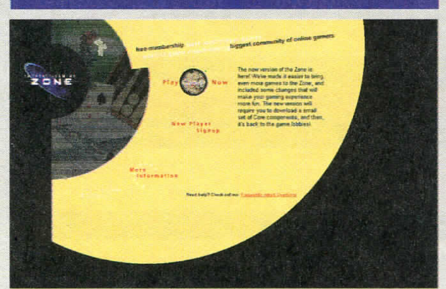
多人同玩的線上遊戲早在七十年代末已經存在，那時大多數是以文字和回合制進行的遊戲，如：＜Space War＞，後來BBS的出現，一些對應的線上遊戲(如TradeWars)亦推出，然而最大的缺點是很多BBS站只能同時支援兩個人。

當進入國際網絡時代，其中一隻受歡迎的線上遊戲是Kesmai開發、在Mac機進行的＜Air Warrior＞，其後更有MS-DOS版本，可是由於收費太貴(月費約美金300元)，所以大多人都只是單獨遊玩。直至94年國際網絡急速發展，不少遊戲商看重這方面的製作，現在的費用由每月美金19.95元、每小時美金2元至免費不等。

大家希望在國際網絡中，進行線上遊戲的話，有四個途徑，包括遊戲網絡(Gaming Networks)、ISP網絡、遊戲商服務和線上工具，今期只是介紹較為出名的部分。

遊戲網絡

Internet Gaming Zone



簡說：

Microsoft的Internet Gaming Zone至所以這麼快成為網上最受歡迎的線上遊戲服務，其中一項原因是它有近二十個遊戲，不用收費便能對戰，而且更可以支援Microsoft、LucasArts和Hasbro三間公司的遊戲。其中免費的IPX模擬器——Zonelan(類似Kali)容許大家玩部分MS-DOS遊戲。

據知不久，Microsoft加入一些需要收費的遊戲，如第一身RPG＜Asheron's Call＞，以第二次世界大戰為背景的空戰遊戲＜Fighter Ace＞等等。

現有免費遊戲：

Backgammon，Bridge，Checkers，Chess，Go，Heart，Hellbender(試版)，Monster Truck Madness(試版)，Outlaws(DEMO)，Reversi，Spades，X-Wing VS. TIE Fighter(DEMO)。

現有免費遊戲(要擁有CD)：

Close Combat，Hellbender，Microsoft Golf 3.0，Monster Truck Madness，Outlaws，Scrabble，X-Wing VS. TIE Fighter。

將有的收費遊戲：

Asheron's Call，Fighter Ace。

將有的免費遊戲(要擁有CD)：

Age of Empires，Baseball 3D，Battleship，Close Combat: A Bridge Too Far(即荷蘭安恒之役)，Flight Simulator 98，Star Wars: Rebellion，Risk。

收費概況：

基本上都是免費，至於收費遊戲方面，未有公布，但會有每日計和每月計收費兩種。

URL：WWW.ZONE.COM

Mplayer

簡說：

Mplayer是第二大的線上遊戲服務，同樣都有約二十個免費遊戲。另外，亦有為「Mplayer Plus」會員的服務，開放另一些遊戲的對戰場地。



現有免費遊戲：

Big Red Racing(DEMO)，Blood(DEMO)，Crush Deluxe，Heart，Panzer General，Quake(DEMO)，Scarab(DEMO)，Terminal Velocity。

現有免費遊戲(要擁有CD)：

Battleship，Big Red Racing，Blood，Mechwarrior 2，Quake，Risk，Scarab，Scrabble，War Wind，Warlord III，WarSport。

Mplayer Plus遊戲：

Command & Conquer，C&C: Red Alert，Deadlock，Diablo，WarCraft。

將有的收費遊戲：

688(I) Hunter/Killer，@Range，ABC Monday Night Football，ABC Indy Racing，ATF Gold，Battlespire，Chasm，Dominion，Extreme Assault，iM1A2 Abrams，Links LS，Machine Hunter，Outlaw Racer，Take No Prisoners。

收費概況：

只有「Mplayer Plus」會員要收費，美金29.95元一年。

URL：WWW.MPLAYER.COM

TEN

簡說：

另一個高效率的遊戲網絡，不過TEN(Total Entertainment Network)不像之前所介紹的網絡，它是沒有任何免費遊戲。而TEN正準備在跟後的日子，增加一個專業玩者聯盟(Professional Gamers League)，並可能送出美金10,000元獎金給最厲害的玩家。

現有遊戲：

AD&D Dark Sun，Blood，Command & Conquer，C&C: Red Alert，Deadlock，Diablo，Duke Nukem 3D，EF2000 2.0，Master of Orion，Panzer General，Quake，Shodaw Warrior，WarCraft。

將有的遊戲：

Confirmed Kill，Falcon 4.0，Myth，NASCAR Racing Online Series，Twilight Lands，Wolfram，Zero。

收費概況：

基本費用——每月美金19.95元；VIP會員——每三個月美金39.90元；以小時計收費——每月美金9.95元，共有5個小時，之後每小時收美金1.95元。

URL：WWW.TEN.COM

其他遊戲網絡

當然不會只得三間啦！其餘的網絡就刊登網址，不作介紹，大家自己去看看吧！

HEAT.NET——WWW.HEAT.NET

MPG-NET——WWW.MPGN.COM
Engage Games Online——WWW.GAMESONLINE.COM
GameStorm——WWW.GAMESTORM.COM
Simutronics——WWW.SIMUTRONICS.COM
OceanLine——WWW.OCEANLINE.COM
I-Magic Online——WWW.IMAGICONLINE.COM
2AM Internet Games——WWW.2AMGAMES.COM
On-Line PLC——WWW.ON-LINE.CO.UK
PassPort 2——WWW.PASSPORRT2.COM
E-On——WWW.E-ON.COM
DWANGO——WWW. DWANGO.COM

ISP 網絡

America Online (AOL)



簡說：

最早期提供線上遊戲的ISP公司，任何遊戲的附加軟件，都可以在這裏Download，不過自從在七月開始收取以小時計的費用之後，流失了不少客戶，但仍可以找到對手的。此外，亦有部分好玩遊戲，是由Engage Games Online及GameStorm提供，然而卻能於Internet Gaming Zone免費玩到。

現有的收費遊戲：

Air Warrior，Backgammon，Bridge，Casino Poker，Castle II，Classic Card Games，Cribbage，Dragon's Gate，Federation，Gin，Harpoon Online，Hearts，Hundred Years War，Legend of Kesmai，Rolemaster，Magestorm，Spades，Splatterball，Virual Pool，Whist。

現有免費遊戲(需付基本月費)：

Matesquares，NTN Studio Games，Out of Order，Puzzle Zone，Slingo，Strike a Match 2，Trivial Pursuit Interactive。

將有的收費遊戲：

WarCraft II (Engage提供)

收費概況：

基本月費——美金19.95元；收費遊戲——每小時美金1.99元。

URL：WWW.AOL.COM

CompuServe

簡說：



CompuServe又將透過Engage加入一些新遊戲，但是以小時計的收費，的確使其會員只能每個月玩幾小時罷了。

現有的遊戲：

Air Traffic Controller，Air Warrior II，British Legends，Casino Blackjack，Catchword，Classic Cards，Gemstone III，Harpoon Online，Island of Kesmai，Legends of Kesmai，MegaWars I，MegaWars III，Mutiplayer BattleTech，Solaris，NTN Trivia，Out of Order，Sniper!，Strike a Match，WORDLand，You Guessed It，Yoyodyne Entertainment。

收費概況：

基本月費分有兩種，一是美金9.95元，有五小時免費，之後每小時收美金2.95元；或是美金24.95元，有20小時免費，之後每小時收美金1.95元。

URL：WWW.COMPUSERVE.COM

其他 ISP 網絡

Earthlink/The Arena——WWW.EARTHLINK.NET/THEARENA

Concentric/GameGateway——WWW.GAMEGATEWAY.COM

遊戲商服務

部分遊戲商會為它們的線上遊戲，提供對戰服務，通常都是免費，不過你當然要買這些遊戲的呢！

battle.net



公司：Blizzard
現有的遊戲：Diablo
將有的遊戲：StarCraft

URL：WWW.BATTLE.NET

Westwood Chat



公司：Westwood
現有的遊戲：C&C: Red Alert，Monopoly
將有的遊戲：Command & Conquer: Sole Survivor

URL：WWW.WESTWOOD.COM

Activision

公司：Activision
現有的遊戲：Interstate '76，Mechwarrior 2: Mercenaries
將有的遊戲：Dark Reign，Heavy Gear，NetStorm

URL：WWW.ACTIVISON.COM

Bezerk

公司：Bezerk
現有的遊戲：Acrophobia，You Don't Know Jack，The Netshow

URL：WWW.BEZERK.COM

Sierra Internet Gaming System (SIGS)

公司：Sierra On-Line

現有的遊戲：3D Ultra Mini Golf，Brithright，FPS: Football '97，FPS: Golf，Hoyle Blackjack，Hoyle Casino，Hoyle Poker，Lords of the Realm 2 Siege Pack，Mission Force: Cyberstorm，Outpost 2，Power Chess，Shivers 2，The Time Warp of Dr. Brain，Trophy Bass II。

將有的遊戲：Cyberstorm 2: Corp Wars，FPS: Football Pro '98，Lord of magic，Red Baron II，SWAT 2，Trophy River。

URL：SMC.SIERRA.COM

POD Game Service

公司：Ubi-Soft
現有的遊戲：POD

URL：WWW.UBI-SOFT.COM/POD/EHGLISH/USA.HTML

線上工具

Kali



簡說：

Kali是現今最受普遍的IPX模擬器，它讓大家可以在國際網絡上，玩到不少為LAN (Local Area Networks本身區域網絡)遊玩的遊戲，只有玩一些着重速度感的遊戲(如F-22 Lightning 2)時，表現得不太好。Kali同時有對話設施，方便大家找尋對手，現在每晚約有2000人使用其服務。

價錢：

免費試版只能每個遊戲玩十五分鐘，登記費為美金20元，香港則可以在「星光」登記，費用為港幣138元。

URL：WWW.KALI.NET

Kahn

簡說：

Kahn是另一IPX模擬器，基本上和Kali相似，不過有部分人認為玩「Su-27 Flanker」這類遊戲時的表現，較Kali為佳。

價錢：

共享版只能有21日時間，登記費為美金15元。

URL：STARGATENETWORKS.COM

ICQ

簡說：



筆者至今最喜歡的軟件，好處極多，大家可以慢慢發掘。雖然沒有線上遊戲服務，但現在不少人都透過它找朋友對賽，缺點之一是只能與記入了名單的朋友聯繫，不過在「Microsoft Chat」(前名Comics Chat)傾談的網友，多數都有ICQ的，往那兒找同好之仕罷；另一缺點是其Server不大穩定。

價錢：

現在Beta版本是免費，但亦沒有任何完成版本，所以不知以後會否收費。

URL：WWW.MIRABILIS.COM

好玩遊戲十分多，今次只介紹幾個

現在可以進行線上對戰的遊戲實在太多，基本是甚麼類型都可以找到，這裏便選來幾款較為著名的，向大家介紹，價錢不超過港幣300元，不知是不是適合你們的口味呢？

X-Wing VS. TIE Fighter (射擊類)

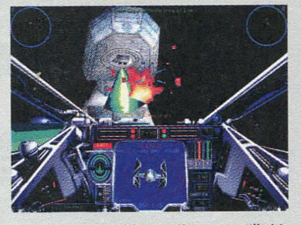
簡說：



這遊戲是給大家一個機會，成為帝國軍(Empire)或叛亂軍(Rebel)的機師，駕駛各種熟悉的戰機，但又並不單是打生打死，是要大家進行各式各樣的任務，即使給你完全消滅所有敵人，若最後還沒有完成任務，所得的分數較死了很多次而完成任務少好幾倍。



《X-Wing VS. TIE Fighter》本身有兩隻CD碟，第一隻CD碟是可以玩單人模式以及多人對打模式，但第二隻CD碟卻只能進行多人對打模式；此外，只有擁有第一隻CD碟的朋友，才能在網絡上建立對戰場地(或曰Battle Room)，及決定一切事宜，例如拒絕別人參加，決定組別人選等等，至於得到第二隻CD碟的人，就只能夠欣賞戰機和參加遊戲的了。



還有要參加線上對戰，必須擁有其中一隻CD碟，即使Install啟動程式也不能運行，並不如《WarCraft II》那般。另外，大家可以Download程式，使遊戲昇級至1.1版本，然而不同版本是不能同時對賽的。

線上對戰的系統要求：

LAN(IPX或TCP/IP)：CPU——Pentium 100或以上，可八人同時對戰。

Internet：CPU——Pentium 133或以上，28.8 Kbps或以上的Modem，可四人同時對戰。

Modem與Modem：CPU——Pentium 100或以上，14.4 Kbps或以上的Modem，可二人同時對戰。

其他：

LucasArts將會推出加強版「Balance of Power」，增加了兩架新款戰機(帝國、叛軍各一架)，以及30至40個全新任務，其中最大賣點是終於加入10至15個故事性任務。

Diablo (角色演繹)



簡說：

Diablo現在最受歡迎的線上RPG，話說七大邪魔之一——恐怖之王「Diablo」，侵略Tristram王國，成為自己的領域，人民陷於恐懼之中，而你便踏上征途，找尋失蹤的王子Albrecht，對付Diablo。





大家創作角色時，是有三個職業選擇，首先是戰

士(Warrior)——當然是最有力量的一個，擅於近身戰，但同時較難去學習魔法，不過他是能夠修復自己的武器及盔甲；流氓(Rogue)——惟一的女性角色，近身戰能力差，而熟習於所有投擲武器，亦可以探測各秘道和陷阱；魔法師(Sorcerer)——最容易學習魔法的召喚，並能夠從身邊周圍得取魔法力量，而且會發現一些古代法術。

線上對戰最多只可以四人同時參與，然而大家能夠隨時離開或加入戰團(若不足夠四人)。此外，大家可裝設「附生啟動程式」(Spawned Installation)，而不用CD也能玩線上對戰，但只有「戰士」一職選擇，而且並不能在遊戲中，看到以CD運行的玩者。

線上對戰的系統要求：

CPU——Pentium 100或以上

RAM——16 MB RAM

兩人對戰——用Modem與Modem方法，需要14400 BPS的Modem。

兩人至四人對戰——用IPX網絡或以Battle.net進行，以Battle.net進行需要32-bit的TCP/IP連線，無論是撥號或直線連接。

其他：

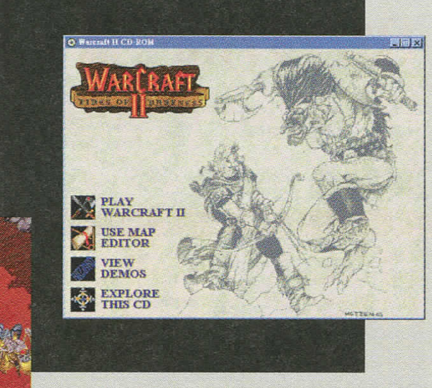
Diablo的加強版《Hellfire》將於今個月推出，據知今次會為單人模式，增加二十隻新怪物，三十種新魔法道具以及五項新魔法，不過並不是Billzard推出，而是Sierra製作。

至於《Diablo》續集預計在98年下半年面世。

WarCraft II (實時戰略)

簡說：

1995年1月，Blizzard推出《WarCraft》之後，使掀起如浪一般的實時戰略熱潮，經過十三個月的研製，便推出大大改良的續篇——《WarCraft II》，並增加線上對戰功能，於是大家在Internet上鬥過不亦樂乎，至今仍見不少人對玩的。





由於這都是幾早期的作品，所以只有直接連線(Direct Connection)、Modem以及IPX三種選擇，所以大家要用Kali來進行，至於系統要求不大，基本上13300 bps的Modem已經足夠。



另類選擇

Cyber City

簡說：

一個香港人成立的線上遊戲中心，大家只需要Download專用程式，收到自己進入的密碼，便能夠享受當中的樂趣，雖然分有幾個遊戲場地，但內裏都是相同的玩意兒，包括中國象棋，五星棋，廣東麻將，鋤大D，蘋果棋，橋牌等等。你是可以隨時加入戰團或觀望，因為這樣，筆者就從未試過一局是超過十五分鐘的，另一方面系統的需求不是太大，但你的Modem不要太慢，事關你本身都不想要別人等足三分鐘，才能與你共戰？！否則你會被其他人責備一番，然後全部人離去。



URL：WWW.NETFUN.COM

Chron-X

簡說：

號稱全球首創的網上CCG (Collectible Card Game)，不過你只可以從一些基本咭牌中，選取戰鬥組合，威力不大，若希望運用強勁的咭牌，便要付款買所謂的「加強套裝」(Booster pack/box)，說穿了，其實和一般的CCG沒有分別，即是跟後會有一些禁用的咭牌，而且每次開始都會檢查你的咭牌是否批准使用，由於如此，雖然筆者沒有試過犯險，卻相信大有可能會知道你曾否沒有付款，而從其他途徑抄入一些咭牌。







URL：WWW.CHRONX.COM



RHYTHM~戀之律動—SHINC RENEWAL—

朱古力豆美少女，見到你哋真開心



生產商：LIBIDO
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
預定發售日：發售中
價格：8800日圓
備註：DIRECT 3D必要

女角簡介

名字	誕生花	花語	所屬•職業
PRI PROMROSE	櫻草花	初戀	PRIESTESS
PARA APRICOT	杏花	少女的羞怯	KNIGHT
REN MARIGOLD	金盞花	可憐的愛情	ADVENTURER
EL DAISY	雛菊	明朗	GROCERY
SHAKTI MARGUERITE	木春菊	隱藏於心底的愛	MYSTIQUE
DIANA KALMIA	美國石南花	莫大的希望	ARTISTE
MITI MAYLILY	鈴蘭（君影草）	纖細	MAID
SARAH RUMEX	酸模	信賴	WAITRESS
FREYA FUCHSIA	釣浮草（倒掛金鐘屬）	熱烈的心	PHARMACIST
ROSALIA YEWTREE	石楠	高尚	SCHOLAR
FAUNA ADIANTUM	石長生	雀躍	FLORIST
FLORA CLEMATIS	鐵線蓮	心之美	PRINCESS

設施解說

城周邊

CASTLE：通常會由固執的衛兵把守，不能進入
SCHOOL：皇家的傳統學校
PARK：公園，達成某條件後會在此遇到藝人DIANA，亦是重遇PRI的地方

寺院周邊

TEMPLE：寺院，平時是司教工作的地方。重遇PRI後可在此地找到她
MYSTIQUE：神秘的占卜之館，館主對洞窟的狀況很有研究
HOTEL：能給冒險者住宿的重要地方

商業地區

OUTDOOR'S SHOP：販賣裝備和回歸寶珠的商店
DRUGSTORE：調装和販賣藥物的地方，冒險後記得要到此一遊，主角最多只能攜帶八瓶藥
FLOWER'S：販賣多種花卉，FAUNA懂得花占術，只要向她買任何一種誕生花，她就會教玩者了解所屬女孩的性格
RESTAURANT：在這兒落單，SARAH就會教玩者一些城中的情報

郊外

FOREST：迷之森林，其盡頭有一個泉
GARDEN：王國管理的花園，其實隱藏着洞窟的入口

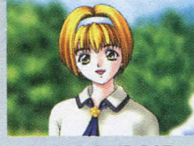
關於洞窟

移動：選擇ライブスクロールON的話就能令移動更具真實感，但嫌不夠快的話就選OFF吧。按滑鼠左鍵前進，要右回轉、左回轉和後退請將浮標分別移向畫面外的右、左、下方。
地圖：採用自動繪製方式，部份門要完成某些事件後方能開啟，門後例必有埋伏之的怪物（發生事件除外）。CLEARWATER能補滿所有冒險者的HP與MP。
戰鬥：只要其中一位隊員一死，即算GAME OVER

關於會話

通常可隨意選擇話題，但某話題的選擇可能會影響以後會話的發展。偶然也會出現三擇選項要玩者回應對方所發出的問題。


■是一粒會跳舞的朱古力


■PRI PROMROSE


■DIANA KALMIA


■MITI MAYLILY


■FREYA


■ROSALIA


■FAUNA

HEAVY GEAR
THE NEW BREED

生產商：ACTIVISION
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95

HEAVY GEAR是一種人形決戰兵器，是一種可以有無限戰略配搭的新種戰爭機器。遊戲中一種獨特的作戰系統令HEAVY GEAR可做出一連串擬似人類活動的動作，譬如閃避、爬行和跪下。立體的引擎技術革新與具備破壞性的兵工廠並駕齊驅，這種立體戰鬥（射擊）模擬器可能是玩家宣洩的渠道。

■十六部HEAVY GEAR的一號駕駛員，除HEAVY GEAR外遊戲更會出現二足爬行機、坦克和其他裝甲車


■HEAVY GEAR的部件可由玩者自行配搭，拖拉滑鼠組合的方式也相當方便


■一些大家從未見過的兵器如FIELD GUN、LASER CANNONS、BAZOOKAS以及MORTARS都會活現眼前

小小小體驗

TWO SHOT DIARY 95
秘密的日記

生產商：MINK
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
預定發售日：11月5日
價格：8800日圓
備註：對應Direct X：要2M VRAM

諸位有無試過窺看少女所寫的日記呢？秘密日記的內容往往令人有意外的發現。遊戲分十二個劇情配不同的美少女，而WIN95更追加了一個原創的劇情。日記中有隱藏的部分要玩者作出決擇，而選擇的內容往往會影響遊戲的進程，只要正確無誤的完成日記，才能見到真正的ENDING。

歡迎來到PIA CARROT 2 PIA CARROT等着你

上期介紹了遊戲的賣點和故事背景，今期將會集中介紹登場人物。

日野森あずさ

與主角前田耕治同日上班的十八歲少女。雖然是一位溫柔有人緣的女性，尤其對自己的妹妹更愛護有加，但與耕治只能保持着若織若離的關係，從來未曾跟他認真地說過一句話。面試之日，她與耕治衝撞之時正是二人的邂逅，這次衝撞可能就是日後她對耕治這樣冷淡，當他是傻瓜的導火線。



日野森美奈

本身已是PIA CARROT 2號店的女侍應。與堅強的姐姐日野森あずさ的性格剛剛相反，以十六歲之齡她可說是個純真無垢的女孩子。她跟姐姐影形不離，但在工作方面，做妹妹的始終是前輩。美奈視耕治為可以信賴的兄長，對他完全無警戒心，就曾進入過他的房間向他求教。



雙葉涼子

PIA CARROT 2號店的女經理，負責管理員工的工作日程和收支賬項。是一位博愛的人，說她是PIA CARROT的母親也當之無愧。與皆瀨葵在學生時代已經是對好朋友。由於職務繁重，她經常要加班至深夜才能歸家，所以捨棄休假上班也是她的家常便飯。她的酒量很淺，泥醉之時她有跳脱衣舞的壞習慣。



皆瀨葵

開朗的大家姐，認為飲酒（特別是啤酒）比一日三餐更重要，現在是PIA CARROT 2的女侍應。時常為涼子的事而操心，如果涼子要開OT的話，葵也會留下幫助，是位「唔話得」的老友。她跟耕治同住一間宿舍，放工後她通常會拿着啤酒找人跟她一同對酒，而耕治也是受害者之一。最近她每逢上班前例必玩玩彈珠機。



榎木つかさ

從PIA CARROT本店被分派到PIA CARROT 2號店工作的艷陽少女。她對身邊的人都這麼親切，令大家都為之精神一振。由七歲開始，她已經迷上了穿起奇裝異服扮演卡通或遊戲人物的玩意，平時她會自製COSPLAY的衣裳，可說是經已超越了純興趣的領域。



緣早苗

在PIA CARROT 2號店內擔任「洗大餅」的職責。她的面相看來比較年幼，但身裁就相當豐盈。雖然她看起來相當可愛，不過就很介意自己的體形。為了回復昔日苗條的體態，她決意每朝都作緩步跑。工作方面，即使耕治被碗碟的碎片弄傷，早苗也會跟他一同向店長道歉，是一位很有包容力很女性。



矢野真士

主角前田耕治的老友，矢野真士。跟耕治一同接受PIA CARROT的面試，他通過了第一次面試，卻在第二次面試時落選了。無法在PIA CARROT打工的真士，全心全意為自己在八月中的參展作品做工夫，可惜到最後費盡心血的作品始終無人欣賞。從某個角度去看，在他面試失敗之時，正是將自身的幸福讓與耕治，而由真士背負耕治的不幸之開始。真士可算是位不幸的人物。



山名春惠、かおる

山名春惠與かおる小妹妹同是PIA CARROT重要的客人。耕治與二人的認識始於かおる成為店內的逆途羔羊，而給耕治在廚房內找到她的機緣。從此以來，かおる便匿稱耕治做「哥哥仔」，而耕治與春惠也可以談得很投契。但是春惠的心中……！？



生產商：COCKTAIL SOFT
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
預定發售日：10月31日發售預定

篠原美樹子

夢想成為漫畫家的女性，以戀愛為主題創作漫畫，由於美樹子本身就缺少戀愛經驗，她的作品難免會缺少說服力。自從跟耕治認識以來，她開始感受到戀愛的滋味。



木之下祐介

PIA CARROT 2號店的店長，二十二歲。八月尾就是他與相識四年之女友結婚的好日子，對他來說可謂是人生一帆風順。他與前田耕治之間能產生出一種莫名的共鳴，耕治正恰似年青時代的祐介，他曾免費送了遊樂場和游泳池的入場券予耕治。



神樂嘮潤

比前田耕治稍早進入PIA CARROT工作的侍應生。他對耕治不會以前輩自居，反而二人都相處得相當融洽，是一位很明事理的人。由於PIA CARROT陰盛陽衰，所以整理倉庫等體力勞動的工作都交予耕治和潤二人去辦理。潤是一名瘦削，看來比較柔弱的小伙子，因此整理倉庫時他偶然也會因為體力不支而倒下來，除此之外他都算是位可靠的好小子。



SEGA將於11月21日推出Windows95版《Daytona USA Evolution》（美版為《Daytona USA Deluxe》）。除了有SATURN版《Daytona USA C.E.》的5條賽道外，會新增一條名為「Silver Ocean Causeway」的賽道，更可透過modem 8人對戰，絕對吸引！



KOEI的《三國誌VI～天地人》已經有遊戲畫面公開。人物設定上作了好些改動，有新鮮感。今集作戰上首次採用實時戰鬥（REAL TIME），而系統上亦有所變更，強調「天時、地利、人和」互相配合。預計今年冬季發售，密切期待。







DOOP

懸疑恐怖的冒險遊戲

生產商：MBS TRUSE
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
預定發售日：發售中
價格：7800日圓

《DOOP》的主人翁達也是大手海洋會社「NEPTUNE」深海調查隊的成員，這日他滿懷期待的迎接明天開始的休假，可惜很不幸地他收到由艦長帶來的壞消息：由於臨時發現了沈沒的潛水艇殘骸，所以大家要取消休假，執行挖掘生還者的任務。除了這件事，這天也是新船員亞拔加入的日子，此君是達也的後輩，相貌還算討人歡喜，似乎還很受女孩子歡迎哩！

離開了加壓室，一行潛水拯救隊的成員便潛入艇內打算搜尋生還者。遍尋不果下他們唯有從一名死狀恐怖的屍體身上取下樣本，卻懵然不知樣本中的細菌有腐蝕金屬的能力，而它們真正恐怖之處卻不止於此…

遊戲分本篇的NORMAL SERIAL MODE和主角變成第一受害者，而化身為怪物去襲擊他人的SIDE STORY。兩個模式中，主角是身處於兩個完全不同的角度去經歷這個冒險，玩者也不妨當成是兩個遊戲去玩。只有玩者完成此兩個模式，才可真正解開遊戲內的所有謎團。

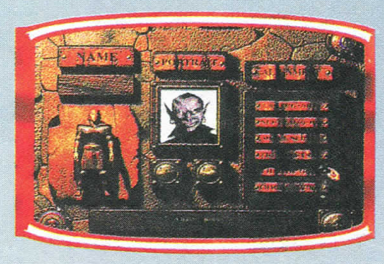
■亞拉 ■祖夫 ■露斯 ■詩莎 ■佳路


■沙耶 ■亞紀 ■亞拔 ■美拉姐

■神秘的細菌

■遊戲中有不少具震撼力的場景

AD&D® FORGOTTEN REALMS
——DESCENT TO UNDERMOUNTAIN



《DESCENT TO UNDERMOUNTAIN》是AD&D遊戲系列，FORGOTTEN REALMS的最新作，而遊戲的SVGA版本更是運用了廣受好評的DESCENT ENGINE技術。此外還有以下賣點：

1 備有25個不同等級，由矮人族的神廟以至古埃及的地窖，都運用全立體的360度方位顯示
2 6個種族和多重職業的設定，玩者大可創造原創的角色
3 超過50種立體多邊形怪獸—骷髏骨、木乃衣、巨昆蟲等等…
4 超過160種魔法道具以及40種不同法術，當然包括有大家熟悉的MAGIC MISSLE和FIREBALL攻擊魔法。

生產商：TSR／INTERPLAY／RATING PENDING
遊戲性質：RPG
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95

CHASM- THE RIFT
3D SHOOTING又一力作

生產商：GT INTERACTIVE SOFTWARE
遊戲性質：STG
系統需求：DOS

故事講述人類的發展進程已令自身面對意想不到的現象—由過去至未來的時間序列經已被破壞殆盡。時間通道形成於地球大氣之中，這些通道引致社會發展的錯亂。一班具力量而被扭曲的異種生物通過隧道能穿越現在、過去與未來。你是SPECIAL COMMANDO UNIT的隊員，任務是消滅時光隧道和剷除所有異形生物。所有通過隧道的生物都遭到不可逆轉的融合而變得野蠻有敵意。遊戲分為15個任務，每個任務之前都有一段指揮官的解說，而小隊長亦會定下任務的目標。

有興趣的朋友不妨到CHASM的網址：http://www.chasm3d.com找找


■這只是DEMO版的畫面而已

■AUTO-MAPPING必不可少

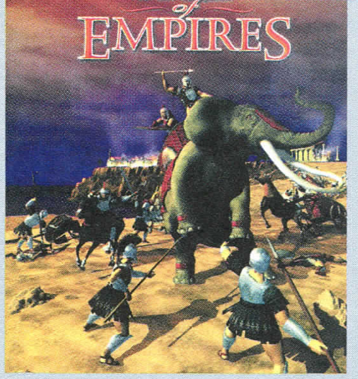
小小小體驗

虜2
支配和服從 愛恨交錯

生產商：D.O.
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
預定發售日：11月14日
價格：9800日圓

由紀子本是理香子的家姐，出於嫉妒，由紀子委托了身為家庭教師的主角去教訓理香子，而主角亦趁着這個機會，連自己的義妹綾乃也不放過…《虜2》保留了前作的系統和「優點」，更加入天氣要素，究竟是什麼一回事？年滿十八歲的朋友到時可以留意一下。

新作初體驗



生產商：Microsoft
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95
記憶體：16M RAM或以上
發售日：發售中
備註：對應Direct X；要1M VRAM

AGE OF EMPIRES

帝國時代

還記得數年前名譟一時的模擬遊戲《POPULUS》（中譯：神魔大戰／上帝也抓狂）麼？其實





《AGE OF EMPIRES》的玩法也是非常相似，遊戲同樣以征服世界為目標，但是在世界觀上就有著顯著不同，皆因戰鬥的舞台正是地球的「石器時代」開始！

四大必要資源

遊戲開始前，首先要選擇屬於你的民族，跟據喜好的特性去揀選適合國家。之後正式開始，你會發現自己正身處在一塊荒地上，需要興建民居及各項建築設施。而每一項行動都會消耗不同的人力物力，首要任務當然是要懂得尋找有用的天然資源了。可以分為以下四種：



木材～

用於建築物、船隻及軍備的興建上。增加方法是命令村民四處砍伐樹木，更要留意每種樹木提供之木材數目是各有不同的。



食物～

用於增加村民、軍隊訓練與等級提昇，以及在科學技術上向另一時代的推展。增加方法是命令村民四處去打獵、採摘果實、牧養生畜及捕捉魚類。



石塊～

用於建立及提昇城牆（WALL）及城樓（TOWER）實力，提昇某些科學技術。增加方法是命令村民四處大量開發石礦場。



黃金～

用於提昇科學技術及開發新型軍備，與及給予其他外來勢力合作的資金。增加方法是從貿易中賺取及命令村民四處開採金礦。



各民族優越之處

ASSYRIAN（亞述人）
★增加弓箭（ARCHERY）射速40%
★加快30%村民（VILLAGERS）增長

BABYLONIAN（巴比倫人）
★城牆（WALL）及城樓（TOWER）的HP加倍
★增加30%僧侶（PRIEST）回復率
★增加30%石礦（STONE MINING）

CHOSON（朝鮮民族）
★長劍士（SWORDSMAN）及軍團（LEGION）HP增加80點
★增加城樓（TOWER）射程2點
★減低生產僧侶（PRIEST）成本30%

EGYPTIAN（埃及人）
★增加20%金礦（GOLD MINING）
★增加戰車及戰車弓箭手破壞力33%
★增加僧侶（PRIEST）攻擊範圍2點

GREEK（希臘人）
★重裝步兵（HOPLITE）、方陣兵（PHALANX）及百夫長（CENTURION）行動速度增加30%
★增加戰船（WAR SHIP）速度30%

HITTILE（赫梯人）
★投石器（STONE THROWER）、彈射器（CATAPULT）及重型彈射器（HEAVY CATAPULT）的破壞力加倍
★增加弓箭（ARCHERY）攻擊範圍1點
★增加戰船（WAR SHIP）射程範圍4點

MINOAN（克里特島人）
★船隻（SHIP）成本減低30%
★混合弓箭手（COMPOSITE BOWMAN）射程範圍增加2點
★農業生產（FARM PRODUCTION）增加25%

PERSIAN（波斯人）
★打獵（HUNTING）增加30%
★農業生產（FARM PRODUCTION）減低30%
★戰象（WAR ELEPHANT）及戰象弓箭手（ELEPHANT ARCHER）移動速度增加50%
★三層槳座戰船（TRIREME）射速增加50%

PHOENICIAN（腓尼基人）
★戰象（WAR ELEPHANT）及戰象弓箭手（ELEPHANT ARCHER）成本下降25%
★高速三層槳座戰船（CATAPULT TRIREME）及巨型槳座戰船（JUGGERNAUGHT）射速增加65%

SHANG（商朝）
★村民（VILLAGERS）成本下降30%
★城牆（WALL）HP加倍

SUMERIAN（撒瑪黎亞人）
★村民（VILLAGERS）HP增加15%
★投石器（STONE THROWER）、彈射器（CATAPULT）及重型彈射器（HEAVY CATAPULT）射速增加50%
★農業生產（FARM PRODUCTION）減低30%

YAMATO（大和民族）
★弓箭騎兵（HORSE ARCHERS）、偵察兵（SCOUT）、騎兵（CAVALRY）及重騎兵（HEAVY CAVALRY）的成本下降25%
★加快30%村民（VILLAGERS）增長
★船隻（SHIP）HP增加30%

《Ultima Online》的試玩月都結束了好一陣子，是時候要真正買GAME了。聽講今個禮拜會有貨到，還會有限定版推出。而限定版會有90日免費試玩，普通版只得30日。之後每30日收費9.95美金，折實港幣不需80元，認真抵玩。



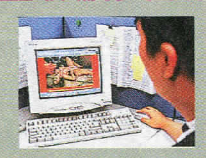
MICROSOFT又有新GAME到，《Close Combat～A Bridge Too Far》正式登陸。身為統帥的你，今集戰場乃二次大戰中的荷蘭安恆。承襲上次玩法，戰事真實感依然吸引。玩過上集當然會捧場，喜歡戰爭遊戲的朋友亦不容錯過。





文：莫探員

互聯網資訊採三級制



香港互聯網供應商(ISP)協會於十月二十八日頒布一套業務守則，將網上資訊「三級制」，要求各ISP一旦發現發送淫褻資料的網址，必須立即封殺；如屬不雅，則要發出警告字句。

不過協會主席亦坦言，守則是由會員以自願性質遵守，是否有效仍需拭目以待。即使會員根據守則的建議，封鎖發送不雅或淫褻的網址，有關用戶其實可以在短時間內，以另一網址繼續發送有關資訊，技術上根本不能徹底「趕絕」這些問題網址，始終是「道高一尺、魔高一丈」。

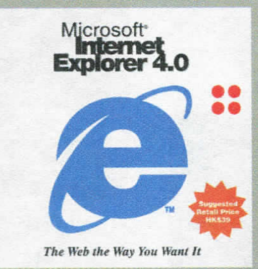
事實上，每天無數網頁百花齊放，要管制談可容易？唯有請各位網友及網頁擁有人自律，亦請各ISP留意守則的執行情況，在條例及實際上作出全力支持。始終網絡是個標榜自由的地方，切勿過份濫用。

文章自動消失事件

在香港新聞組中，有時所聞張貼的文章無故自動消失，而最近似乎有變本加厲的跡象。據稱這情形在張貼政治性文章時尤為明顯，無故消失達數次之多，令人懷疑此等惡行乃某些人的政治所為，矛頭更有意指向ISP版主進行政治審查之嫌。

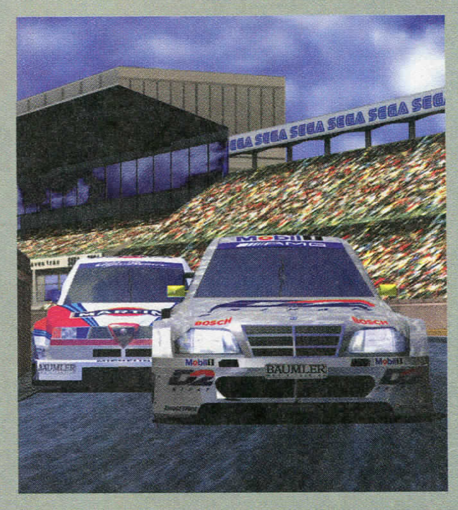
平心而論，或許有些文章實在過份得令人反感，結果才招致被人「替天行道」，期望行動祗是針對害群之馬而已。因為消失事件確實比以前來得嚴重，敬請各位「替天行道」者高抬貴手。亦請各位網友自律（又來？），不然被人以濫用自由為名，封殺新聞組的自由空間，帶來的惡果是可以預計的。

IE 4.0 一出鬼神驚



自IE 4.0正式登場，Download人次絡繹不絕，KPS及中原的免費版亦一早派清光。相信各位網友都花了不少時間下載，更踴躍在新聞組發表試用報告。例如安裝完立即「HANG」機、BIG 5中文大亂碼、上網慢動作、JAVA有問題等都有出現。但更恐佈的是，有網友傳聞安裝IE 4.0過程中是會將Windows95的註冊號碼及系統的登記資料送到Mircosoft去檢查，如發現閣下的密碼已被其他人先用（翻版碟的OEM-111111或012345最常見），就會Download一些檔案來令Windows95「HANG」機！但似乎未有真憑實據去証明，可能係猜測都唔奇，信不信由你。

SEGA 網上 24 小時世界賽



SEGA將今年12月25日舉辦首次「Touring Car網上世界賽」，全球24小時同步進行，開始為香港時間13:00，比賽是會在規定賽道上，以兩圈Time Attack模式進行，優勝者將會獲得豐富獎品。而同樣賽事亦將於明年的2月及4月繼續舉行。比賽參加者資格不限，男女不問，只要有Internet、有PC版「SEGA Touring Car」就O.K.。現向各位公布第1戰及第2戰的賽道資料，欲知詳情，可以到「http://www.sega.co.jp/stc/」查詢。







狗仔大隊長：PC仁魂．改

《StarCraft》徵求測試



Blizzard正在徵求《StarCraft》網上測試者，今次測試的並不是遊戲本身，而是試試它在Battle.net作線上對戰時的表現，據悉有關方面會從所有申請中，隨機抽出1000名人士，不知會否打破當年《Diablo》的數目——300,000個呢？

Blizzard同時透露《StarCraft》只能在Battle.net作線上對戰，其他線上對戰服務則免問，也表示當大家完全載入遊戲的時候，便會自動載入Battle.net服務的程式。

X-Men 內鬨了



正當大家努力等待《Quake II》之際，Marvel和GT Interactive子公司合作，推出《Quake》的附加遊戲——《X-MEN: The Ravages of Apocalypse》，共有單打及對打模式。



單打模式是去對抗Apocalypse，至於對打模式則是控制X-MEN互相對打，對決方法有二：以武器或異變人(Mutants)力量，而可選擇的人物有12個，包括：Archangel，Beast，Bishop，Cannonball，Cyclops，Gambit，Iceman，Phoenix，Psylocke，Rogue及Storm。

此外，CD內含同名的電子漫畫，隨盒附送《The Rise of Apocalypse》#1漫畫，預計11至12月內推出，售價約美金25元。

場外消息

．《Total Annihilation》將於今個月14日(美國時間)開始有新部隊Download，網址是WWW.CAVEDOG.COM，新部隊推出日期：11月14日——Antiaircraft Flak Gun「Flakker」；11月21日——Pop-up Heavy Cannon「Toaster」；11月28日——Naval Series Missile Tower「Defender NS」；12月5日——Mine-Laying Vehicle「Spoiler」。

．第58期介紹過的《時間之國精靈～麗娥》將於今個月21日面世，約9800日圓。

．《三國志VI》及《銀河英雄傳說V》亦在今年內推出，風格上較以往改變了許多，特別是人物畫方面，一個近乎中國水墨畫，另一個充滿中古味道。

．Activision正式宣佈已收購了開發《Hexen》，《Heretic》及《Hexen II》的遊戲開發商Raven Software。

．《MAGIC: The Gathering》PC版附加碟《Spell of the Ancients》終於到港，今次加入的新咭有130張，包括Unlimited，Arabian Nights，Antiquites以及Revised等等舊版咭，模式便增設Sealed-deck Tournament，不過想Internet對戰的朋友，奉勸買正版，事關......價錢只不過是港幣120元。



TOTAL ANNIHILATION 星空殲滅戰

生產商：Cavedog Entertainment
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM

軍備大圖覽（Core 軍篇）



司令官



機械人（Level 1）

步兵型機械人「A.K.」
建築資源－M：56，E：696
對空型機械人「CRASHER」
建築資源－M：129，E：1224
飛彈發射型機械人「STORM」
建築資源－M：118，E：985
重裝機械人「THUD」
建築資源－M：147，E：1161



機械人（Level 2）

火焰機械人「PYRO」
建築資源－M：260，E：2200
全天候爬行炸彈「ROACH」
建築資源－M：65，E：5471
重武裝機械人「THE CAN」
建築資源－M：420，E：3500
雷達干擾機械人「SPECTRE」
建築資源－M：70，E：1453



坦克（Level 1）

偵察坦克「WEASEL」
建築資源－M：38，E：575
輕型突擊坦克「INSTIGATOR」
建築資源－M：110，E：887
對空導彈發射坦克「SLASHER」
建築資源－M：116，E：947
中型突擊坦克「RAIDER」
建築資源－M：169，E：1241



坦克（Level 2）

重裝坦克「PILLAGER」
建築資源－M：251，E：1535
重型突擊坦克「REAPER」
建築資源－M：473，E：3048
兩棲用坦克「CROCK」
建築資源－M：295，E：2470
重型飛彈發射型坦克「DIPLOMAT」
建築資源－M：427，E：2470
雷達坦克「INFORMER」
建築資源－M：86，E：1209
雷達干擾坦克「DELETER」
建築資源－M：100，E：1757
超級重裝坦克「GOLIATH」
建築資源－M：694，E：3906



戰艦（Level 1）

偵察船「SEARCHER」
建築資源－M：95，E：917
巡洋艦「ENFORCER」
建築資源－M：887，E：4505
潛水艇「SNAKE」
建築資源－M：1199，E：3902
氣墊運輸船「ENVOY」
建築資源－M：887，E：4786



戰艦（Level 2）

攻擊潛水艇「SHARK」
建築資源－M：1356，E：5245
導彈戰艦「HYDRA」
建築資源－M：2283，E：7628
快速反應艦「EXECUTIONER」
建築資源－M：1724，E：8551
重裝戰艦「WARLORD」
建築資源－M：4181，E：19741
航空母艦「HIVE」
建築資源－M：1379，E：11715



戰機（Level 1）

偵察機「FINK」
建築資源－M：36，E：1369
戰鬥機「AVENGER」
建築資源－M：101，E：3181
轟炸機「SHADOW」
建築資源－M：131，E：5691
運輸機「VALKRIE」
建築資源－M：115，E：2695



戰機（Level 2）

空中戰艇「RAPIER」
建築資源－M：294，E：5778
隱形戰機「VAMP」
建築資源－M：257，E：6973
戰略轟炸機「HURRICANE」
建築資源－M：220，E：8050
水雷轟炸機「TITAN」
建築資源－M：364，E：6588



防衛設施（Level 1）

輕型激光防衛塔「L.L.T.」
建築資源－M：268，E：2608



防衛設施（Level 2）

障礙物「DRAGON'S TEETH」
建築資源－M：11，E：300
重型激光防衛塔「GAAT GUN」
建築資源－M：589，E：5443
導彈防衛塔「PULVERIZER」
建築資源－M：76，E：805
重型等離子砲台「PUNISHER」
建築資源－M：1887，E：7585
水雷發射台
建築資源－M：831，E：3058



防衛設施（Level 3）

長距離離子砲台「INTIMIDATOR」
建築資源－M：4328，E：62520
能量防衛塔「DOOMSDAY MACHINE」
建築資源－M：2140，E：14254
導彈防衛系統「FORTITUDE MISSLE DEFENSE」
建築資源－M：1508，E：92321



建築機械部隊

建築機械人
建築資源－M：130，E：2540
高等建築機械人
建築資源－M：325，E：6096
建築坦克
建築資源－M：175，E：2145
高等建築坦克
建築資源－M：455，E：4504
建築船
建築資源－M：260，E：2375
建築飛機
建築資源－M：110，E：4580
高等建築飛機
建築資源－M：231，E：12824



建造設施

機械人工場
建築資源－M：680，E：1250
高等機械人工場
建築資源－M：1972，E：3625
坦克工場
建築資源－M：600，E：1100
高等坦克工場
建築資源－M：1947，E：3520
飛機工場
建築資源－M：830，E：1340
高等飛機工場
建築資源－M：2191，E：4422
船塢
建築資源－M：600，E：750
高等船塢
建築資源－M：2460，E：2325



其他建築物



雷達發射塔
建築資源－M：50，E：800
音波探測台
建築資源－M：20，E：399
金屬採掘站
建築資源－M：51，E：514
金屬製造站
建築資源－M：0，E：700
金屬儲存庫
建築資源－M：320，E：550
太陽能收集站
建築資源－M：141，E：790
水力發電站
建築資源－M：81，E：752
風力發電站
建築資源－M：55，E：523
能源儲存庫
建築資源－M：250，E：2490
地熱發電站
建築資源－M：505，E：9375
高等雷達發射塔
建築資源－M：122，E：1920
核彈發射台「SILENCER」
建築資源－M：975，E：48768
核能發電站
建築資源－M：5004，E：37865
高等金屬採掘站
建築資源－M：1450，E：9121
飛機維修台
建築資源－M：430，E：8540



一蚊買電腦！

http://www.pchandbook.com/cyberbid

網上拍賣近年於外國日漸流行，過去幾個月，在美國已經有多間電腦公司如MicroWarehouse、Insight在網上開設網址，大做拍賣生意。香港亦不甘後人，由Digital Creation推出全新環節「壹元發賣」，更以IE 4.0 Active Desktop（網上頻道）作號召，成為**全球首個將投標資訊「Push」至用戶個人電腦上**的拍賣遊戲。



■ Dr. WONG是「壹元發賣」的負責人之一

何謂壹元發賣？

「壹元發賣」是以「一蚊」拍賣形式，出售各式各樣的電腦及遊戲機產品。而各參加者有機會以「平」過街上的價錢，投得「貴」價名廠貨品。共有四種拍賣形式，分別是「手快有，手慢無」、「價高者得」、「就係你」、「海鮮價」。



■「平」過街價的原廠電腦！

保期

一年保用

回到上方

提供本貨品公司

怡和科技廣場 IOS Mart

回到上方

提貨方法及地址

取貨方式: **自取**

地址:
香港中環德輔道中161-163香港世貿中心地下 或 九龍灣德福廣場第二期四樓419-422室

■ 有保養、有保障

「就係你!」

玩法比較容易，多位競投者於限定時間內爭投一件貨品，標價最高者便可抱得「靚機」歸。記緊要留意每件貨品的截止時間，最好在最後兩、三小時加入戰團，以免抬高買價，方為上策。

「價高者得」

「價高者得」每款推出的貨品數量都會較多（通常會有幾套），出價最高的幾位競投者，便能投得貨品。不過，同「一樣」的貨品卻可以有「不一樣」的標價。假如有5部SATURN以「價高者得」形式拍賣，最高的五位出價者分別以$1200、$1000、$900、$700及$600投標。能否以最低價格滿載而歸，便要考你的眼光和判斷力！

「手快有、手慢無」

是由高價競投至低價，每件貨品先會劃定一開始及結束的拍賣時間，在這段時間內，價錢會按每一特定時間相繼遞減，直至到達底線價錢；如參加者認為貨品已減到心目中的價錢便應「投標」，否則稍有遲疑便會被人捷足先登。假如有部PC由$12000開始拍賣，每分鐘降價$100，拍賣時間為期一小時，當你認為當那個價錢降至＄9000已是理想的價格，這時你應按「投標」，否則可能亦有人認為這是理想價而把你心目中的貨品搶走。

「海鮮價」

在海鮮價內全部貨品以特價形式出售，如你應為此貨品的價錢合你心意，便可售買。如出價相同者，會以數量多數贏少數。如數量相同者，會以投標時間先後為準，所以越早出價者，會較為有利。

IE 4.0 觀察最新走勢

所有參加者都可透過Mircosoft IE 4.0內的Active Desktop隨時得悉對手出價，只要在桌面上設定「壹元發賣」的內容，觀察每分鐘最新走勢、自己有否被踢出局、各式新貨價格等。不用經常查看網頁，只需留意電腦桌面便可一目了然。



■利用Active Desktop觀察每分鐘最新走勢



龍虎榜

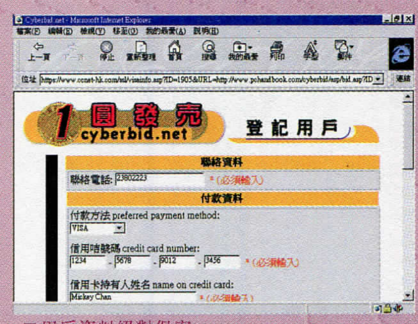
現在投標情況：

SM	HK$1201	1997/10/29 上午 09:20:17
LCM	HK$1001	1997/10/28 下午 09:51:13
Cindy Liu	HK$801	1997/10/28 下午 08:35:40
Superman	HK$601	1997/10/28 下午 08:25:59
drwong	HK$401	1997/10/28 下午 08:19:36
Phones	HK$201	1997/10/28 下午 05:17:36

■形勢不妙，被踢出局

付款有保障

在「壹元發賣」內，所有款項都是以信用咭方式結算。當你登記成為「壹元發賣」的會員（Did友），就可以隨時參與競投，你的最新拍賣情況也會在報告版中出現。當您要拍賣時，您需要提供信用咭的號碼、有效日期及持卡人姓名，就可如一般食肆或百貨公司處理信用咭一樣，提供完整的網上購物保障。



■用戶資料絕對保密

Palm Pilot Personal

拍賣情況: 拍賣中

貨品參考編號: JO012810	進入投標!
拍賣方法:	就係你
零售價:	HK$Special For Charity
拍賣底價:	HK$1
現時最低升價:	HK$200
數量:	1
每人限買數量:	1
開始拍賣時間	1997/10/28 下午 02:00:00 HKT
拍賣終結時:	1997/10/30 下午 11:00:00 HKT

閱覽: 貨品資料 保養期 提貨方法及地址

■ 正式進入投標



總評

這個11月頭真是「風平浪靜」得很，不論是日版還是美版遊戲也沒有很多，而且，正所謂「屋漏更兼逢夜雨」，在這遊戲不多的月份之中更加有一些遊戲「延遲」推出，使整個市場也靜了下來，而在云云已推出的遊戲之中，相信比較突出的應該是由SNK製作的《拳皇'97》了，這遊戲的街機版自推出之後大受歡迎，單看剛過去了的《拳皇'97》比賽那「熱鬧」的場面已可知一二；而《NAMCO MUSEUM ENCORE》的特別版BOX亦比予想的做得出色，而且和單GAME一樣價錢，相信這列的支持者一定會很想擁有它了，再加上這版本更附送一張記憶卡的貼紙（水貨是沒有的），使這「行貨」變得更加抵買。（赤目黑龍）

NIGHTMARE CREATURES



PlayStation/ ACT/ KALISTO

立體冒險動作遊戲《NIGHTMARE CREATURES》，其MONSTER設計相當不俗，畫面表現則略為粗糙，遊戲中各個版面地形廣闊，分支路線和解謎元素甚多、難度頗高，使遊戲性很強。然而操作性方面則略為遜色，大概是其設定模式或有規限才致出現的問題，唯最美中不足的地方。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.38分

這隻美版遊戲有着近似《生化危機》的故事，像《盜墓者》的畫面，但又比上述兩者更着重的戰鬥場面，可說是集錦炒飯一碟。儘管如此，但這道菜倒是炒得恰到好處：雖然解謎和動腦筋的地方少得很，明顯地傾向純玩動作（殺！），但氣氛營造和整體平衡不俗，絕對是一隻佳作來的。（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.25分

SEGA WORLDWIDE SOCCER'98



SEGA SATURN/ SOC/ SEGA

《SEGA WORLDWIDE SOCCER'98》其實與V-GOAL 97差別不大，系統上可算完全無改進。有三大球會坐鎮的確有新鮮感。遊戲中會發現各隊的球員名字都是「半真半假」，相似但不一樣，唯有改名才可。整體來說明顯是新瓶舊酒，不過酒瓶就的確好靚。

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3.8分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.19分

增加了英、法和西班牙聯賽的V'GOAL 97版，當中可以使用三地球會來作賽。其中英國球會的人物更全部使用近似真實球員的名字（只有姓），令人更能夠投入比賽，不過有更改球員名字的機能，要真姓名的球員出場亦並非難事。（Agent X）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.07分

NAMCO MUSEUM ENCORE



PlayStation/ ETC/ NAMCO/ 港幣378元

今集《NAMCO MUSEUM ENCORE》可將7款街機任玩任拆，除了可看到各款遊戲的宣傳海報及操作說明書外，更可打開機殼來研究一番，非常有趣。遊戲多元化，總有一款喜歡，個人最愛《DRAGON SABER》。不過6集就好夠，再出就很難了。

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：5分

平均分：3.13分

對於懷舊迷來說，《NAMCO MUSEUM》系列真是非常的吸引，尤其是今次推出的是特別版的「盒裝」，而遊戲之中，亦有非常受歡迎的《DRAGON SABER》及《ROLLING THUNDER》，這些也是賣點之一，至於今次的MUSEUM設計，也算是有點新意，而且背景可讓玩者改變，總比以前的硬性為佳，不過，今次的接待員小姐依然是「冇眼冇口」……（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.57分

PANDEMONIUM 2



PlayStation/ ACT/ MIDWAY / CRYSTAL DYNAMICS

一隻跟舊作《MAGICAL HOPPER》極之相似的遊戲，視《PANDEMONIUM 2》為其美版也毫不為過。遊戲性方面兩者可謂毫無分別，不過在人物設定、舞台、敵角設計甚至故事背景後者都作出了更改，但嫌人物設定怪異、故事低俗，質素未見提高。（ABO）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：0.5分
操作性：4分
投入度：2分
原創性：1分
難易度：3分
移植度：3分

平均分：2.33分

又一次證明美國的遊戲不是弱GAME，《PANDEMONIUM 2》其實可以說是《MAGICAL HOPPER》的第二集，遊戲方面相當的精采，遊戲基本上是直線進行的，不過，卻能做出非常立體的感覺，而且兩個角色真是「各有特色」，在每一版之中基本上也有固定人物，如果選擇錯誤的話，便會失去謀一些的道具和分數，這遊戲的玩性實在非常高。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.93分

裝甲騎兵外傳 藍騎士物語



PlayStation/ ACT/ TAKARA/ 港幣398元

本來該是令人期待的作品，但出來的效果並非十分理想。戰鬥方面，只有單對單的戰鬥模式，而且難度頗低，幾乎所有敵人都可以用同一招收拾。遊戲雖短但分岐點甚多，可惜劇情多只由文字交代，縱使故事有幾劇力迫人，連最起碼的插畫也欠奉，實在難以令人投入。(ABO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：4分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：3.06分

令人懷念的小說故事，轉眼間已過了近十年，想不到在今天會成為改編的對象；可惜由於時間關係，還不能玩到和原著角色碰面，真的想看看事情會變成怎麼樣……話又說回來，遊戲的操作性不太好，AT的動作雖然多，但始終不夠靈活。另值得一提的是可對應「雙棍」，用後發覺操縱感會好一點。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：4分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.3分

STEEP SLOPE SLIDERS



SEGA SATURN/ RAC/ VICTOR INTERACTIVE/ 5800日圓

好！已很又沒有玩過這樣有速度感的遊戲了(當然，《COOL BOARDERS》除外)，遊戲本身其實製作得並非那麼出色，不過由於整體上配合得相當好，所以予人一種好的感覺，而且遊戲之中可以做到的動作比較真實，而且賽道的設計亦頗見心思，不過，賽道只有7條，真是有點兒「唔夠喉」。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：2.93分

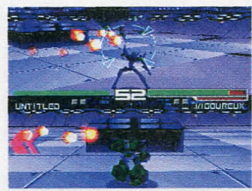
雖然角色和畫面效果表現較為粗糙，但遊戲的流暢度和速度感皆表現很強、很出色，隱藏人物和賽道亦相當豐富，至於遊戲的操作性表現則是中規中矩。然而，能利用SATURN有限的多邊形處理能力來製作此遊戲，着實是值得一讚，更期待此遊戲推出續編。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.21分

佳亞雷計劃



PlayStation/ ACT/ 翔泳社/ 港幣378元

雖然很似某遊戲，但實在差太遠了：一,只得八方向移動，轉一次向便幾乎45度二,沒有邊移動邊轉向；三,一些機種完全沒有發彈限制，幾乎可以「射到一地都係」四,跳格，且多邊形「爛」得很(雙打時對手可以完全隱形！)……唯有希望製造商吸取有關經驗，下次能做得好一點。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：3分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：1分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.13分

一致被外間評為跟風的作品，無疑機體有抄襲之虞，個人覺得抄得幾靚。戰鬥方面，操作很簡單，不過可能因此令機體的動作變得生硬不夠靈活，不時也有爆多邊形的情況出現。縱使如此，因為當中的贈品模式頗為有趣，亦有隱藏機體，個人認為還是有一玩的價值。(ABO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：1分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.6分

G-POLICE



PlayStation/ STG/ PSYGNOSIS LIMITED

長達近三分鐘的CG開場畫面非常吸引，由背景到人物都可以看到設計者的心思。另外，遊戲使用了Dolby Surround音效，若接駁到家中的音響設備的話，便會有電影院般的享受。不過，戰鬥背景較為狹窄，甚至會有使人眼花的情況。(Agent X)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：2.5分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.125分

美國遊戲之中，以3D的射擊遊戲居多，而且這些遊戲的製作水準也是相當不俗的，不過，玩得太多也有點兒悶了。至於《G-POLICE》，其OP真是相當的出色，不過遊戲方面便有點兒「無聊」，因為敵人(應該是目標才對)的存在範圍實在太大，有時候會令玩者無聊的發行很久才找到目標，不過，遊戲之中要玩者識別敵人或無辜市民的方式便頗為真實。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：1.5分
故事：——
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：1.86分

RONDE—輪舞曲



SEGA SATURN/ SRPG/ ATLUS/ 6800日圓

《RONDE》其實是筆者的期待作，可是其戰鬥效果就頗令人失望，動作生硬也不打緊，要命的是戰鬥的載入時間太多(關掉戰鬥動畫會慳好多時間)。除此之外《RONDE》的各方面也做得不差。劇情緊湊、人物有個性、加入立場戰場和其他要素個人認為比《魔神轉生》系列更需戰略性。(ABO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3.5分
故事：4分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.56分

對於拙者而言，雖不是《女神》或《魔神》的擁躉，但推出如此這般的續編，實在有點兒那過。戰鬥表現是全遊戲最敗北的地方，拙者要求的並不是華麗奪目、美不盛收的戰鬥效果表現，而是連次世代中最低的要求也不為，實有可惜之感！唯值得一讚乃新追加之系統，算是遊戲中的最大補償。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.89分

日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT



N64/ SOC/ HUDSON/ 6980日圓

會令人有如玩「任天堂」GAME的感覺，好CUTE好童真。當中所有的球員全部都好「細細粒」。若有球員被對手侵犯，便會在地上滾來滾去，好得意。不過，要有技巧射球的話，便要使用操控極不習慣的MASTER MODE，又變得難玩起來了。（阿三）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.2分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2.8分
移植度：——

平均分：3分

一隻會令人回憶童年時踢足球的情景，當中所有的球員都是十分"細路"。其中若球員被對手侵犯的話，便會有一些十分得意的動作。不過，若要學碧咸超遠程射球的話，就會比較困難，尤其射球的弧度不足，所以很多時會被龍門輕易沒收。（Agent X）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：3分

STAR SWEEP



PlayStation/ PUZ/ AXELA/ 5800日圓

PUZ遊戲始終也是逃不開一個小框框，而《STAR SWEEP》亦不例外，因為這遊戲的遊戲方式雖然和以前的PUZ遊戲是有點兒不同，然而仍是走不出以前《俄羅斯方塊》的影子，幸而，遊戲之中出現的人物相當吸引，使玩者能有興趣的續繼玩下去，而遊戲對玩者最大的誘惑是最後的兩個「OMAKE」，事實上要儲1000顆星是不易的。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.64分

《STAR SWEEP》係一隻很易玩的砌磚遊戲，但要玩得精湛又要花一輪工夫。遊戲中備有的模式繁多，算是一隻耐玩的GAME，尤其是當中的ATTCK MODE，可說是對玩者的一種挑戰。不知閣下是不是在為2000粒星星而在努力中呢？告訴大家，到時你要和一班妖怪對戰的。（ABO）

評分：

人物/ 機械：2.5分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：1分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：2.69分

LAYER SECTION II



SEGA SATURN/ STG/ MEDIAQUEST/ 5800日圓

移植自去年於業務用街機大受歡迎的射擊遊戲《RAY STORM》，經寓意改良後成為現在的《LAYER SECTION II》。遊戲中的機械設計十分出色，但礙於機能表現或有略為粗糙，而流暢度亦可以接受。新追加的戰機和CG OPENING，前者略欠新意，後者則效果表現不俗。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：3.5分

平均分：3.56分

真是改了另一個名字又可以當新作賣啦！《LAYER SECTION II》是一款不會令廣大機迷失望的遊戲。遊戲不折不扣是個平面射擊作，但運用了立體多邊形技術令整個構圖變得相當生動。當有子彈滿天飛的情況出現，就會見到畫面拖慢的現象，但仍不失其難度，頗為刺激的遊戲。（ABO）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：4分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.357分

WORLD NEVERLAND



PlayStation/ SLG/ RIVERHILLSOFT/ 5800日圓

在一般RPG世界中我們往往被定義為勇者之類，很少體驗到一般平民的生活；然而在這個遊戲中，便讓我們可以一嘗當一個平民，體驗一下在另一世界成長，戀愛和成家立室的人生。略為美中不足的是只有戰士、武術家和魔法師這些「行貨」，為什麼不能當廚師或農夫這些更平民的職業？（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.75分

人物設計和畫面表現效果相當不俗，而遊戲形式亦甚有趣，既有《人生GAME》的基本，也有寓意創造的模擬元素。遊戲世界設定的王國雖不算大，但所含的變化則影響深遠，如玩者的個性設定、生活上任何的小節、以及傳宗接代等等都一一盡錄，對於了解人生又有新的體發。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.19分

銀河英雄傳說 plus



SEGA SATURN/ SLG/ 德間書店/ 5800日圓

由於只不過是加入了「SCENARIO」模式以及為人物配音和簡化了一些的系統設定，而故事模式根本就沒有改變，所以對於沒有上一集又喜愛這故事的人來說，這隻遊戲是有一定的吸引力；否則，還是用來買最新推出的電腦版本會更好。（Agent X）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：4分
故事：4分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：1分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.125分

前作的改良版，但改動並不多，畫面質素中規中矩；最大的改良點在於上次中看不重用的3D戰鬥畫面，今次以小型視窗方式顯示，雖然沒有上集的壯觀，但總算有點用處，不致淪為裝飾；此外有少許指令被簡化了，但整體來說意義不大，除非是《銀英傳》的FANS，否則可省回一筆了。（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：4分
故事：4分
操作性：2分
投入度：1分
原創性：1分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.75分

GOLDEN NUGGET



PlayStation/ ETC/ VIGRIN INTERACTIVE

這隻總共收藏了16款不同的賭博遊戲，愛賭博的人絕對不愁寂寞。但由於筆者的賭術不濟，甚至有些遊戲也不知如何賭法；而一些如老虎機和21點等較為人所熟悉的遊戲，則較為容易贏錢，惟「十賭九騙」這説話能否套用在此遊戲上呢？(Agent X)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：2分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.44分

畫面非常普通的賭博遊戲，沒有劇情，沒有人物（賭場內很熱鬧，但你卻連人影都看不見，有點邪……），玩法和系統簡單得不能再簡單，但這並不代表這遊戲不好玩；而且用上了雙CD的大容量，內裡的賭博種類多得很，可以説你想像到的都有，一般來説西式賭場的設備都齊備了。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：—分
畫面：3分
音樂/ 音效：4分
故事：——
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.5分

TOP GEAR RALLY



N64/ RAC/ BOSS GAME STUDIOS

真奇怪！明明話過N64的遊戲應該是經過精心細選，千錘百鍊才會出品，但又為何竟會有如斯遊戲。速度感嚴重十足之下，以二十幾咪撞埋牆度竟然能飛上天打三個筋斗，之後"鏟"埋欄邊仍會有六七咪的時速，問你死未。(Agent X)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.5分

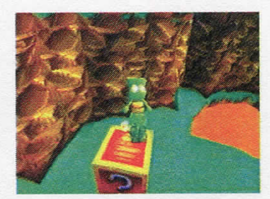
此GAME似乎試圖想打破「N64＝高質素遊戲」的定律，畫面算不錯、音樂算可以，但操作及設計上簡直混漲。在頭一版只需緊按油門不用轉向就可拿冠軍，之後卻因上壆失速而90度倒豎衝，花了10分鐘才可繼續比賽，可見製作上不協調實在令人失望。(阿三)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：1.8分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：1分
移植度：——

平均分：2分

CROC THE LEGEND OF THE GOBBOS



PlayStation/ ACT/ Argonaut Software

對於沒有N64的玩家們而言，這隻《CROC THE LEGEND OF THE GOBBOS》是絕對可以成為《瑪利奧》的代用品，而且有過之而無不及，遊戲之中，玩者在圖版之中四處走動，除了取石之外，亦要救出GOBBOS，根本上便是《瑪利奧》的翻版，不過，以PlayStation的功能而言，能做到這種程度實在已是非常精采了。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.81分

角色設計雖不甚為出色，但卻叫人討好，而畫面與效果表現則與同類型遊戲太過接近，實招人有抄習之感。回説遊戲方面，各式音效表現尚算不俗，有一定的遊戲性，操作方面亦頗為靈活，但對於次元感表現仍有不足，令玩者無辜受害，希望稍後推出的日本版會有所調整吧！(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.25分

DEADLY SKIES



PlayStation/ STG/ COCONUTS JAPAN/ 6800日圓

「單挑」3D射擊GAME，質素比想像中差很遠。好像在天空漫無目的亂飛，

而每次出戰都只有一架敵機，全無刺激感可言，連十年前任天堂的《TOP GUN》都比此GAME好玩。總括來説，不好玩！根本達不到射擊GAME的基本標準，還稱為《DEADLY SKIES》，實在是名不副實。

評分：

人物/ 機械：1.9分
畫面：2.4分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：1.8分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.9分

一隻「單對單」式的射擊遊戲，不過這樣的設計總給予人一不自然的感覺；首先，每次出戰都只有一個敵人，完全失去一種漫天烽火的氣氛。其次，戰機竟然用能源計，而且絕對不會墮機身亡，只會扣去一點能源，真是信不信由你。(Agent X)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.71分

EXTREME-G



N64/ RAC/ Acclaim

《EXTREME-G》的速度感實在一流，不過直路時間太少，所以沒有太多風馳電掣的機會。相對地又引伸到另一個問題，就是在賽車時左右轉向的操控則似乎不太理想，趣味性減低之餘，又令設計得不錯的背景以及賽道浪費了，實在有點可惜。(阿三)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.2分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：2.8分
移植度：——

平均分：3.36分

遊戲主要駕駛著一架劃時代的電單車去追打敵人，當中的速度感非常高，而背景以及賽道的設計亦是一流。不過，賽車的操控性則似乎較差，就算用上轉彎能力特高的賽車，在過彎時都同樣會駛出賽道，非常麻煩。(Agent X)

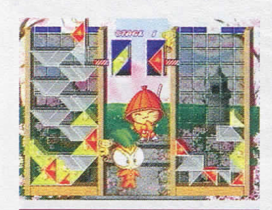
評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.36分



TRIPUZZ△



PlayStation/ PUZ/ SANTOS / 4800日圓

很少玩到砌磚遊戲的「磚」是這麼大舊的，顏色又只得兩種，單調得很。而《TRIPUZZ△》技巧與趣味性又不見得十分討好，很難明白此GAME有何賣點、有何特別之處。唯一較佳的就是在人物設定方面，都算可愛。只希望SANTOS下次出GAME時會進步一點。

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.6分

又是一款構圖簡單的砌磚遊戲，各方面都未見特出，基本上即使是超任時代，這類遊戲都能輕易被做出。《TRIPUZZ△》的外在美不談，就談遊戲的玩法，也是易學難精的一類。遊戲初段即使是亂來也可以贏，但一到尾段就不可以輕敵。不玩PUZZLE的人根本可對此作置諸不理。(ABO)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：4分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.57分

SEGA AGES~COLUMNS ARCADE COLLECTION



SEGA SATURN/ PUZ/ SEGA / 4800日圓

從懷舊的觀點出發，《COLUMNS》確實有著與別不同的吸引人。不過對一般玩GAME人來說，相信《COLUMNS ARCADE COLLECTION》最叫人歡喜的都會是《COLUMNS 97》，皆因街機版在香港較難找到，喜歡方塊GAME的朋友就不要錯過了。(阿三)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.2分
移植度：——

平均分：3.1分

以世嘉的PUZ而言，《COLUMES》可謂最經典的遊戲了，這遊戲雖然出過很多集，不過，遊戲本身的改變真是沒有多大改變，基本上可以說是一模一樣，所以玩得多實在有點兒悶了，這次推出的《SEGA AGES/ COLUMES ARCADE COLLECTION》其實就像NAMCO的《MUSEUM》一樣，不過只是放進同一樣的遊戲而已。(當然會是悶很多了！)(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：——
畫面：2分
音樂/ 音效：1.5分
故事：——
操作性：2分
投入度：2分
原創性：1.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.83分

小丑殺人事件



SEGA SATURN/ AVG/ RIVERHILLSOFT/ 5800日圓

「密室殺人事件」？道化師(小丑)被殺懸案？無論從任何角度去看，筆者總覺得《小丑殺人事件》有很重的洋GAME風味，背景充滿倫敦霧都風情不特止，人物也是寫實的西洋油畫風，不過所有人都是講日文的！自問日文程度良好，又有偵探頭腦，這GAME可以一試。(ABO)

評分：

人物/ 機械：1.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：1分
原創性：2分
難易度：4分
移植度：——

平均分：2.38分

明顯是一隻外國原著日文配音的偵探遊戲。畫面人物是以油畫的寫實方式繪成，非常真實自然。然而的本身對此類遊戲已經興趣不大，再加上那些格格不入的日語配音，結果只得一個「悶」字。很相信此GAME在香港受歡迎的可能性都是微乎其微。(阿三)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：1分
原創性：2分
難易度：4分
移植度：——

平均分：2.2分

職業摔角戰國傳HYPER TAG MATCH



PlayStation/ SPT/ KSS/ 5800日圓

摔角遊戲在本地算是相當冷門的遊戲，而且在一片誇張的格鬥遊戲風氣下，真實型的摔角難免給人一種平平無奇的感覺。這隻典型的摔角遊戲儘管用上了真實的日本職業摔角手，但相信香港人沒有多少個會認識，加上比較緩慢的動作和節奏，角色樣子又個個差不多，實在令人提不起興趣。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.71分

同時有着三數款摔角遊戲齊齊推出，可惜香港對此類GAME的存在可以說是完全無視，所有實在令人提不起興趣。而系統上又未有太多新模式、新變更。加上動緩慢的動作和節奏，加上角色樣子又個個差不多，實在令人冇興趣去玩。

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.21分

全日本職業摔角 FEATURING VIRTUA



SEGA SATURN/ SPT/ SEGA / 5800日圓

雖然摔角遊戲並非筆者的專長，但是對於這隻遊戲卻有不俗的評價。首先是比賽時，給人一種非常流暢的感覺；另外，人物的造形較為細緻，令對打時人物的動作充滿質感。因此，若你喜歡摔角運動的話，這遊戲應該可以滿足你的需要。(Agent X)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.14分

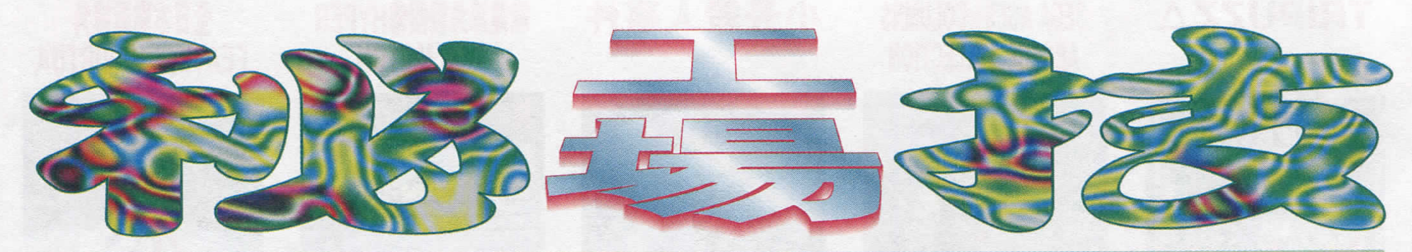
當發覺單一方向吸引不了別人，就要花些心思。而《全日本職業摔角FEATURING VIRTUA》就是其中一個成功例子。不但有高大威猛的馬場叔叔，還有在《VIRTUA FIGHTER 2》中遊戲人物WOLF & JEFFRY。招式變化多，夠熱鬧，摔角迷就不要錯過了。(阿三)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.64分







1級猛料 隱藏機體及模式

©1997 Shoeisha Co., Ltd.

遊戲：PROJECT GAIARAY
機種：PLAYSTATION

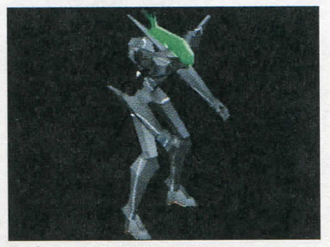
使用隱藏中Boss "LONGEVITE" 及大Boss "UNTITLED"：

在「ATTACK MODE」爆一次機便出現"LONGVITE"；另外，若全部機種都曾打爆過一次機的話，便會有大Boss可供選擇。

使用隱藏機"VIGOUREUX"：

在「ATTACK MODE」中，使用大Boss"UNTITLED"來打爆機的話，就會再有一部新機可供選擇。


■中 Boss LONGEVITE。


■大 Boss UNTITLED。

SURVIVOR MODE 模式：

只要在「ATTACK MODE」中取得第一名，簽名後便會出現這隱藏模式。

SPECIAL OPTION：

每爆一次「SURVIVOR MODE」，便會出現這隱藏模式以及增加當中的選項：

第一次：便會出現 ROBOT VIEWER 模式。

第二次：便會有 INDICATION 模式，選擇 Off 的話，便可以將顯示時間、能源等 Display 全部關閉。

第三次：便可將遊戲設定為 SHORT DISTANCE ATTACK ONLY，那樣所有機械人便不能使用長距離武器，只能作近身肉搏。


■新機體 VIGOUREUX。

1級猛料 兩位大人物登場

© ASK Kodansha/Fill in Cafe 1997
© Fill in Cafe/FAMILY SOFT

遊戲：ASUKA 120% LIMITED
機種：SATURN

隱藏角色

玩者現在可以使用故事模式中才登場的兩位人物：化學部部長扇谷鐵子和校長新堂源一郎。

扇谷鐵子：開機後對戰的時間超過10個小時，便可使用。

新堂源一郎：開機後對戰的時間超過20個小時，便會出現。

當然玩者可以使用VS模式中的觀戰模式，接上連射手掣後開著A掣連射，模式便會自動地不斷重覆，就這樣放在一旁約一日半便可以使用兩位人物了。







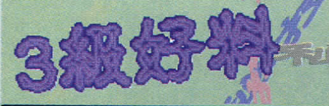
扇谷鐵子

招式	指令
遠心破碎拳	↓↘→ + A or B
F · CRASH	↓↓ + A or B
IMPACT CHARGE	↓↙← + A or B
MAHA JAB	連按 A or B
空中 F · CRASH	空中時↓↓ + A or B
遠心連殺拳（超必）	↓↘→ + A or B
超 F · CRASH（超必）	↓↙← + AB 同按
扇谷 COMBINATION	→ + AAA

新堂源一郎

招式	指令
乾坤一擲	↓↘→ + A or B
質實剛拳	↓↓ + A or B
疾風怒濤	↓↙← + A or B
臥龍點睛（超必）	↓↘→ + A or B
泰山鳴動（超必）	↓↓ + A or B





欣賞 CG 勿錯過

遊戲：Oddworld：Abe's Oddysee
機種：PLAYSTATION

選關

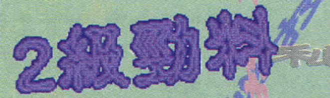
在 Option 畫面中，輸入「R1、↓、→、←、→、□、○、□、△、○、□、→、←」，成功的話便會進入選關的畫面。



觀賞 CG 片段模式

同樣在 Option 畫面中，輸入「R1、↑、←、→、□、○、△、□、→、←、↑、→」，成功的話便可以選擇欣賞各關的 CG 片段。





無敵、武器彈藥任用

遊戲：FINAL DOOM
機種：PLAYSTATION

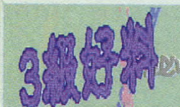
Password 大公開

在遊戲中按START暫停，輸入以下密碼便可得到相應的效果；另外，當中的密碼是可同時一起使用的。

效果	密碼
全地圖顯示	△、△、L2、R2、L2、R2、R1、□
在地圖上顯示所有 ITEMS	△、△、L2、R2、L2、R2、R1、○
無敵	↓、L2、□、R1、→、L1、←、○
取得所有武器及彈藥	X、△、L1、↑、↓、R2、←、←
選關	→、←、R2、R1、△、L1、○、X
令牆壁半透明	L1、R2、L2、R1、→、△、X、→



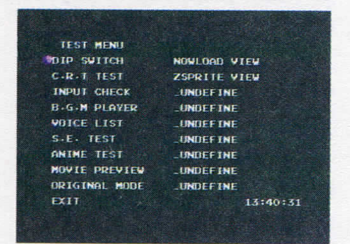




Test Mode

遊戲：忍者查查丸 鬼斬忍法帖（金）
機種：SATURN

在標題畫面時，用 2P 手掣輸入「↑、←、↓、→、X、Y、Z、C、B、A」，若成功的話遊戲畫面便會立刻替換為Test Mode，這樣玩者便可以進行音樂測試、Movie 欣賞模式、效果音等等的設定。



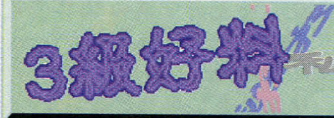


選關

遊戲：PASTEL MUSES
機種：SATURN

在標題畫面中，先輸入「→、↓、←、↓、B」，再輸入「↑、↓、←、→、B」，成功後進入遊戲，便可以按著 Z 鍵及方向鍵來選關。另外，按著 Z 鍵不放而選擇「たいむでみゅーず」，直至遊戲開始便會發現已使用了難度較易的「ぱなこ」。





選關密碼

遊戲：WARCRAFT II THE DARK SAGA
機種：PLAYSTATION

The Tides of Darkness

Mission	Human	Orc
1.	HLLBRD	ZLDR
2.	MBSHTM	RDTHLL
3.	HSTHSH	RCSTHS
4.	TTCKNZ	SSLTNH
5.	HTLBRD	RCTLBR
6.	DNLGZ	BDLNDS
7.	GRMBTL	FLLFST
8.	TYRHND	RNSTNT
9.	BTTLTD	RZNGFT
10.	PRSNRS	DSTRCT
11.	BTRYLN	DDRSSQ
12.	BTTLTC	TMBFSR
13.	SSLTNB	SGFDLR
14.	GRTPRT	FLLFLR

The Beyond the Dark Portal

Mission	Human	Orc
1.	LLRSJR	SLYRFT
2.	BTTLFR	SKLLFG
3.	NCMRNT	THNDRL
4.	BYNDTH	RFTWKN
5.	SHDWSS	DRGNSF
6.	FLLFCH	NWSTRM
7.	DTHWNG	SSFZRT
8.	CSTFBN	SSLTNK
9.	HRTFVL	DPTMBF
10.	BTTLFH	LTRC
11.	DNCFTH	YFDLRN
12.	BTTRTS	DPDRKP

電視遊戲信箱

黑手有話説

哈囉！各位朋友，歡迎各位又再光臨幕後黑手嘅檔口；唔知各位看官最近玩緊咩嘢GAME呢？有冇玩「與牛共舞」？不過呢個月啲信就多數都係同「超級蘿蔔頭大戰」有關嘅嘢，相信各位要爆嘅都爆咗喋啦，未爆嘅就一定要留意TAZ同丁丁君嘅詳盡攻略最終回喇！（←賣廣告？！）重有唔明嘅，就寄信嚟啦！不過最好喺11月13日前寄嚟，因為黑手下期（可能）會集中晒啲信攪個蘿蔔頭專題，記住有乜唔明好快啲寄嚟啦！

哈佬馬交番……

DEAR 水龍、幕後黑手：

我很想知道一些有關SEGA下一部新機的資料望能為我解答。

1.在第57期中，第17頁所講的新機，跟第18頁所講的SEGA新機，是否同一部呢？

2.若是的話，為什麼又説CPU是64BIT，不是128BIT呢？

3.SEGA新機叫乜名？

4.內置MODEN 有何用？難道可經由電話線，和外地的朋友一同打機？

5.新機的取向，會是2D，還是3D呢？

6.MICROSOFT若跟SEGA一同開發下一部新機，那麼有幾成機會跟SEGA出GAME呢？

7.在《SENTIMENTAL GRAFFITI》推出後，你們會推出攻略嗎？

8.請問漫畫《我的愛神》，全部共有幾期的呢？

9.「宮本俊彥」的英文譯名，點樣串法？

10.有時看一日本雜誌，在漢字旁邊常有一「清音」的字符，其實那些是什麼字符？有什麼用，若以第9題中的日文名為例，那它的旁邊又應有什麼字出現呢？

願各工作人員身體健康！！

澳門讀者

ERIK上

ERIK

1.2.3.當然不是，詳情請留意我們遊戲誌日後的報導啦！

4.是的（如果遊戲對應）。不過其實數據機的用途可以很廣汎的（如果肯做的話），又何止通訊對戰呢！

5.暫時還未確定。

6.應該會。

7.待推出後看看才能肯定喔！

8.還未完啊！剛剛才出版了第十五本單行本呢！

9.那是羅馬音來的，應是MIYA MOTO TOSHI HIKO（みやもととしひこ）

10.那些是「平假名」，就是那漢字的正確讀音；如果有興趣的話，不妨去修讀日文課程吧！

祝 龍馬精神

幕後黑手

PC GAMES介得少？

編輯先生：

本人是GAME PLAYERS的長期讀者，由第一期看到現在，每期必買。今次是第一次來信，望閣下能解答本人以下問題。

1.貴刊曾在1－4期刊登漫畫。為何在第五期開始沒有繼續登刊？這幾篇的畫功及STORY非常好。是誰畫的？

2.為何貴刊很少介紹PC GAME。因我及其他看GAME PLAYERS嘅FRIEND（坐底「沙呀」個）埋怨PC GAMES的介紹少得離「譜」（連秘技工場也冇PC秘技）。

3.為何RB餓狼AND「是暈」了攻略超詳盡。但RBS沒有100%出招表和攻略（是暈4也冇攻略）？

4.第55期（I FORGOT，因借了最後幾期給人）介紹的VF2 PC版是試版，但街已有得買，究竟市面的VF2 PC版是否完全版？

5.「MARVEL SUPER HEROES」RYU及豪鬼怎校？

6.「X MEN VS SF」怎校真．豪鬼？「傳聞有」？

7.能否刊登草薙京招名表？

8.「真説侍魂」像「八神」的是誰？

9.風間兄弟在那裡？能否用？

10.KOF 97草薙京的女友在KOF有什麼「用」？「請老實回答，盡你所能，don't say no or this is secret。」

11.隱藏問題「可以不入書」：能否把「SF ZERO」的免費打GAME秘技回郵説給我。（念在我陪伴GAME PLAYERS百多個星期，請請請説給我聽。）PLEASE ！

12.請問打這信和一期GAME PLAYERS（簡易輸入。）需要幾多分鐘？（大約）

祝GAME PLAYER全人精神「亦亦」身體健康（地開工）

超級長期讀者曾本桐

另本人是FIG GAMES狂「皆因GAME PLAYER」的精采介紹和攻略令我由迷轉職至「狂！」。在下若有幸與本（貴）刊戰士切「磋」（磋），實屬有幸。「大量部份流行FIG GAMES也可。最好KOF 97。」

「見字請與本人聯絡」

回郵地址：×××××××××××

超級長期讀者曾本桐：

1.唔，為什麼現才提起呢？（註：這不是舊信，是最近一個月內收到的）不過實在很多謝你的支持和讚賞；其中一篇是楚堅先生的，另一篇則是草薙柴舟……不……XICO先生的作品。

2.多謝你的意見，慢慢會多起來的了（因為……）總之請繼續支持，看着吧！

3.唉……由於篇幅所限，有很多時也是迫不得已的……

4.已出，可到皇室堡電腦廣場看看。

5.6.唔？根據手頭上的資料，應該沒有的。

7.唔，如無意外，你不是指招表而是他的各招名稱吧？不錯我們是有齊他百多式的名字，但要全部登出嘛……

8.9.如果你不是指首斬破沙羅的話，相信你是指NEO-GEO CD版內，OMAKE MODE COLLECTION中客串出場的「古裝版草薙京與八神庵」吧？他們和不知火舞一樣是對劇情沒有影響的客串（無意義，純粹玩嘢）人物來的。（風間兄弟也是）

10.交待劇情。不知你是否知道有關的神話故事？（詳見《古事記》，圖書館有）其實草薙京的女友「雪」就是神話時代「奇稻田巫女」的化身，八歧大蛇（絕對不是「蟒」）就是要找到她，才能完成「將全人類滅殺」的大計。所以她其實是《97》中的重要角色來的。如想更清楚的話，找部日本版（海外版沒有）用三神器TEAM爆機，或是買《97》的CD DRAMA吧！

11.抱歉，有問題（可用這BUG）的機板應已在市面上絕跡，告訴你也沒有用。

12.嘩！這關係到黑手的工作能力問題，所以抱歉了……

……喂！這裏不是徵友熱線啊！

祝 機運亨通

幕後黑手

為GAME到火海？！

你好，幕後黑手前輩：

本人第一次寫信，因這些問題困擾了我多月，令我茶飯不思，期望解答：

1.在SS超級機械人大戰F中的「限界反應」有何作用？在GAME中第五關時，我找「鐵甲萬能俠站在敵中」最強的人旁邊，為何突然間，他發出一些金色光打在我身上，然後金光飛向主角機那裡，令我的「鐵甲」和主角扣去4000能源HP之多？

2.「大戰F」的GAME有沒有無限金錢？「付有金手指卡」，我曾看過GAM鋪中的人玩第二關時有大約6－8位數字之金錢啊（約209000）！為何？怎樣用？

3.為何我看見GAME PLAYER內寫LOST WORLD（S.S.）迷失世界在10月23日推出，但「反蛋」早在10月11日已有售，兩者可有不同？為何會如此？

4.LOST WORLD中可有秘技，何時才可變第二隻強些的恐龍？

5.求求你，可否答在下：「野球拳」（S.S）中可有金手指密碼或秘技（全部猜拳贏晒）？此GAME18才以上）大人你也可告訴我GAME PLAYER可有刊登，在那期？（最好直接說）求求！

（希望不要嫌問題太長）（萬分多謝）

後面有畫送，笑納

祝：銷量如日方中！賣到斷市

筆者、晚輩是：一個甘去為GAME到火海的人

一個甘去為GAME到火海的人：

（不用這麼誇張吧？）

1.其實就是中文的「反應極限」，駕駛者的命中和回避力會受此數值限制（不能超越），例如亞寶等新類型人便會因高達的限界反應低而不能發揮全力（例：高達的限界反應是260，亞寶的命中或回避力在加上運動性65之後即使有260以上，亦只會作260計算）；依你所說，那部機使用了地圖砲，因今集沒有做CY-FLASH等擴散型地圖武器的動畫效果。

2.那大概是用了「金手指」的。

3.唉！道高一尺、魔高一丈……

4.已登出

5.呀！？不是吧？這遊戲是沒有秘技的，「要看好東西要靠自己的實力」啊！

祝 脫離火海

幕後黑手

浪費礦石怎麼辦？

致幕後黑手：

本人有很多GAME的問題問你！拜託！

1.本人玩《龍之戰士3》的修理燈塔的事件的，不小心把幽靈礦石浪費，現在已沒有幽靈礦石，有何辦法補救？（可以給我幽靈礦石的金手指）因本人不想由頭玩過。

2.現時PS有什麼好玩的RPG AND FIG的GAME？

3.你認為PS出《KOF 97》的機會怎樣？

以上問題，希望不好答：「……」（尤其是問題1）

祝各編輯身體健康（及別再脫期）

一個不會把忠言逆耳的ARTO上

一個不會把忠言逆耳的ARTO：

1.在59期115頁MS已有詳細解釋了！

2.現時嘛……MARVEL SUPER HEROES也不錯，FF 7 INTERNATION……哎呀，好像真的沒有什麼好玩的……抱歉啊！

3.這個得視製作人員的誠意了，黑手倒是持觀望態度的。

這樣滿意了沒有？

祝 心想事成

一隻不會把忠言逆耳的幕後黑手

第五次機械人大戰？

我是鄧昇輝，我是GAME PLAYERS的FANS屎希望你們（GAME PLAYERS的工作人員會解答我下面的題題嗎？

1.在第五十一期的PLAYERRS CHOICE大抽獎中點解我中了獎都沒有信和電話的，我點領獎啊。

2.PLAY STATION會不會有第五次機械人大戰嗎，如果有使十分好了。

3.FINAL FANTAST TATICS點樣可以找到最強的武士刀名字是塵地螺鈿飾劍和主角最強的絕招，例如主角的技能中有最下方有一條條的線是甚麼。

4.超級機械人大戰中，誕體生日和血型可不可以做出有魂和奇積的精神指令嗎？如果有真是無敵的。

希望你們工作人工會解答上列四條問題，祝GAME PLAYERS一步一步努力，謝謝你們。

永遠的FANS屎：

鄧昇輝

鄧昇輝：

1.我想現在的你已收到通知了吧？若仍沒有可致電本刊查詢。

2.沒有任何消息，但理論上是不會的，因其實整個《第×次超級機械人大戰》系列到第四次已告一段落（否則F都不用以之為藍本），所有的劇情都差不多交待清楚了（玩過《S》和《魔裝機神》的便知道，所以黑手總覺得F的劇本寫得不太好）不過黑手不排除會再有《新》之類另一世界觀的作品出現。

3.待查，請稍侯！

4.在現時這個版本中是沒有的（完結篇有沒有就很難說）。

非常感謝閣下的支持

幕後黑手

獸戰機隊怎樣變身？

幕後黑手大人：

你好！我是，請你幫我解決這些問題，THANK YOU，

1.我玩《超級機械人大戰F》時，論到敵人擊的時候，無端端畫面停了，但仍然有音樂，究竟發生了什麼事？

2.請問《超級機械人大戰F》的高達W何時會參入我們隊呢？請說明那一話，唔該！

3.如果我想要舊GAME的攻略你可否給我？我想要《下級生》的攻略，或人物資料表，希望你可以給我。

4.請問《真武鬥傳》有沒有秘技，有的麻煩你刊登。

5.《超級機械人大戰F》的獸戰機隊，怎樣才能變身成獸形態？

6.請問現在V. SATURN和普通SATURN多少錢。

7.請問SATURN的SAVE咭是否增加機內的RAM來SAVE多些遊戲，如果不是，那是怎樣呢？

8.請問我的字值多少分？（100分滿分）

《超級機械人大戰F》迷上

祝你越戰（打機）越勇

《超級機械人大戰F》迷

1.HANG機？！若閣下不是曾改機或「玩老反」，便要小心：一,是否在散熱不良的情況下「大戰數小時」？二,光碟花了？若上述情況皆非，而HANG機又頻頻出現，可能閣下的主機在短期內便會……

2.在可見的將來都不會（下集吧！）。

3.抱歉啊，請補購回以往遊戲誌吧！

4.如果有的話應已全刊登了，可看回之前的秘技工場。

5.氣力110以上，選變形便可（A那個）

6.每處都不同，但一般來說都是$1200左右

7.否，而是「外置記憶體」。

8.呀？！這個85分啦！

幕後黑手

無責任讀者擂台

理想的賽車遊戲

BY神樂千鶴

HI，大家好。小女子又忙中偷閒，淺談一下心目中理想的賽車遊戲。

玩賽車GAME的人，多數都是追求飛車那種刺激的快感，故若能做到使玩家有身臨其景的FEELING，則算是成功。而要做到這點，畫面和音樂則好重要。畫面方面除了駕駛員(即玩者)的樣子要型，愛車要正之外，對手的設定應該要型少少(不要搶自己風頭)，賽道的環境，觀眾，路標等細微方面當然是越精細越好。音樂方面當然要夠刺激，如果做到「杜比」環繞立體聲效果，使撞車聲，爆軚聲車加迫真，連觀眾和啦啦隊的喝彩聲都清淅聽到的話，可大大加強遊戲的震撼力。

有了美麗的畫面和十足震撼力的音效後，咁就要看一下愛車和賽道了。現在很多賽車GAME已屬於長期戰(如環球世界比賽)，所以如果全部比賽都只用一部車來完成，未免有點悶。應該有數種不同類型的賽車選擇出戰，隨賽應變。要買新車，當要又涉及到MONEY的問題，最好是剛開始時用一架弱車，每完成一場賽事，就獲得與名次成正比的獎金，讓玩家可以選擇買架新車，或改裝現有賽車。改裝方面應該有多幾項改裝項目選擇，如換軚，換發動機，換軸輪等，做到接近真實一樣，值此加強轉彎能力或加快車速。講到買車，現在的賽車GAME或多以少會有些隱藏的車輛，若達到某些特定條件(多數是爆機後)就可以用到或以昂貴的金錢數目買回來，而且通常這些隱藏車輛的性能是超強的。用這些車輛比賽時對手的能力通常會與你同級的，小心！這可使玩家玩得更刺激。在車輛的操作方面，除了方向鍵和加油，剎車，最好能使賽車的換波有自動波和手波的選擇，能顧及不同習慣玩家就最好不過。

賽道方面，我覺得最好搞環球比賽，可以保証有很多有各國特色的賽道，可以使玩家在鬥快之餘，欣賞一下世界各國的風景。若只有幾條固定賽道的話，又是另一番樂趣，重複地玩同一條賽道可增加適應性，而車速從慢漸漸變到最高速的過程中，即使玩同一條賽道也有很大的變化(如RAGE RACERIII)玩家每快一級，即使同一條賽道也會有新鮮感。賽道的天氣變化最好能左右賽道情況，如落雨或者在雪地或泥地作賽時，會有滑行的情況出現，難剎車等問題。賽道方面也可有不少隱藏秘技，如秘密賽道或玩鏡面世界賽道，可使這隻賽車更耐玩。

現在不少賽車GAME已經不是單純鬥車的了有不少帶有故事情節，甚至有RFG和SLG的小遊戲玩如(零4賽車便是個好例子。既可以去神社玩除妖RPG，又可以去機室打機，又可以去賭場碰一下運氣，仲有不少迷你遊戲。這些迷你遊戲可以使玩家在激烈的賽事後輕鬆一下，確實是不錯的點子。

齊以上眾多優點的賽車遊戲，必定為理想的理想的賽車遊戲

超級機械人大戰F的玩後感

教主，各編輯，各讀者：

還記得《F》推出之後，很多同學也問我同一個問題......

「有玩《超級機械人大戰F》嗎？」

我不加思索便答「有」，因自己除了是遊戲機迷外，還是動劃和機械人迷嘛。之後同學又問多一個問題......

「那麼，覺得怎樣呢？是否很好玩？」

唔......我實在不知如何回答好了，玩就真是玩過，但答好好像有些問題存在，答不好又怕開罪他們。而我為何這樣說呢？若你能詳細分析《F》的話，是能夠找出很多可取之處和不能接納的地方。

站在動畫迷和機械人迷的立場上，《機械人大戰》系列實在是一個恩典，它達成了一個在動畫沒可能實現的夢想一能夠結集各著名動畫的人物和機械人，站在同一個戰場上戰鬥，是令人期待萬分的。《F》加入了近代著名的動畫人物，如GUNDAM WING新世紀EVANGELION等，真是令人更為雀躍。一些相問多年的動畫場面，能再次在《機械人大戰》系列最新一輯裡重現眼前，就是廠商最難得的地方了。有這方面，實在要向BANPRESIO説聲多謝。

配音方面各人物的配音也很豐富，更能與人物表情配合，你不會聽到人物連續多次重複一句説話，連士兵的配音也不此三、四個，且感情十足，你更可在人物圖鑑裡知道為人物配音的聲優名，在裡的「一言Mode」更可以聽到一些在動畫中出現過的説話，可謂十分照應各玩家的口味，人物和機械人的資料也很齊全，這幾方面可見廠商的心機。

説了這麼多也是睇之動畫的，那麼系統遊戲性呢？對新的玩家來説《F》的確是一隻很好玩的遊戲，但對舊的玩家來説《大戰》系列太注重動畫的處理，《F》根本沒有什麼突破。移動後，攻擊，下一回合，敵人攻擊，反擊等這些以成為《大戰》系列的戰鬥定律。最令人難以接受的是《F》的畫面處理和《第四次》差不多，舊有的機械人模樣也是用回「第四次」。若你細心的話，不難發現戰鬥裡的機械人，動作是有點怪的。如指問伸出激先劍，劍動手不動，光線不是由槍所指的方向射出等，是否一定要是大技才能有美麗的畫面呢？其他的技又能否有多一些動作呢？

雖然我也明白製作遊戲的難處，不過，我也希望這些能在《完結篇》中改善一下。

説回戰鬥系統，《機械人大戰》系統確實能運用戰略，而《F》也不例外，但系統過於簡單了，廠商有沒有想過，除了要照顧新的玩家外，也要照顧一下舊的玩家呢？而我為何還一直玩下去？玩下去的理由似乎是關於動畫的名氣，而不是遊戲性。《F》的賣點始終是著手於各著名動畫上，戰略和系統就一直原地踏步。

《機械人大戰》至今已有九集之多，但系統在於停留階段。《F》不應被動畫的名氣，大量佔據系統的生存空間，倆者應取決於平衡，否則便失去遊戲是否好玩的真義了，更可況續集應是一直進步的呢！期望著「完結篇」會是最成功的《超級機械人大戰》！呃......我好像還未回答同學的問題呢，各位能替我在文章中找出答案嗎？

讀者劉智恆

教主有話說：《超級機械人大戰F》的熱潮可謂席捲整個GAME界，本教主手頭的信起碼有一半講及此GAME。本誌的《超級機械人大戰F》(上集)的攻略已到尾聲，大家也是時候想想其他題目了：

2D遊戲好玩，定係3D遊戲好玩
電視遊戲對青少年是否有害無益
炒賣遊戲受害者自白
夢想中的空戰遊戲
新VIRTUAL-ON及機械人格鬥遊戲的期望

以上列舉題目，全部不限截稿日期，一有靈感，即刻寄來，當然越早寄來越有機會被刊登。另外，本教主決定以後無限期增設自由題，諸位想到任何有關遊戲的題材也不妨寄來，你寫信嚟彈遊戲誌都得個喎！？

最後一提，雖然用螢光筆寫嘢都幾靚，不過因為會增加本教牧師們的工作程序，所以懇請諸君還是戒掉這個習慣。

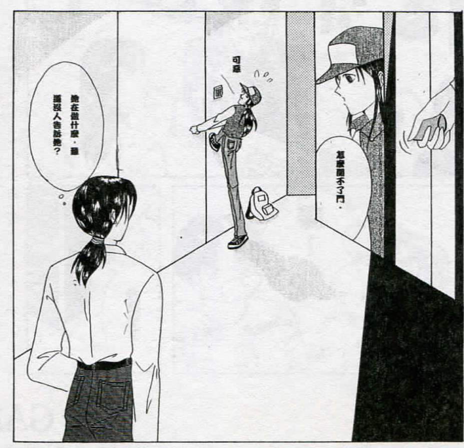


BY：竹日未子

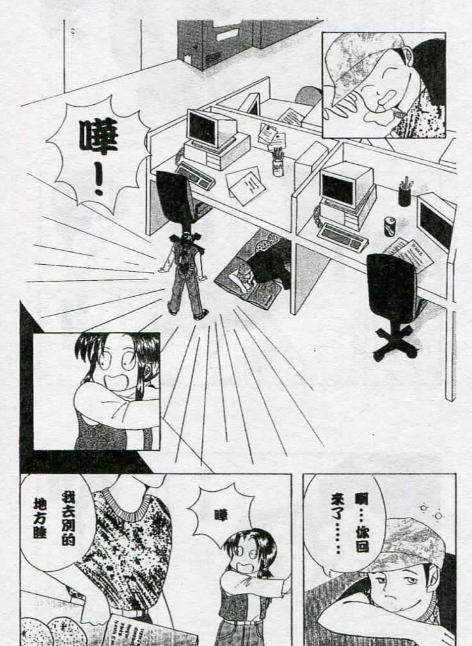


教主話：整篇漫畫的寄來！教主看到都有些感動，由於版位有限要刊載整份畫稿實在無可能，只能抽取部份，敬請見諒。（按：即使是女生，托人到日本時幫自己買嘢都唔使唔好意思㗎！而且美術部係唔駛用電視㗎！）







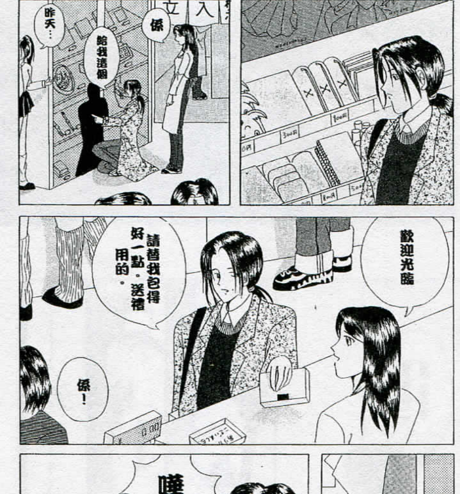




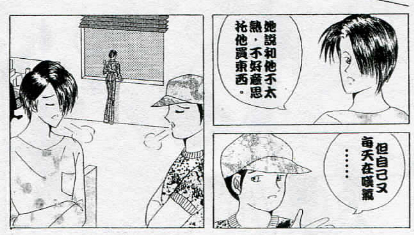
















懊惱GAME你板

本人是一個RPG+SRPG迷，非常期待《超級機械人大戰F》，玩後亦沒有令我失望。首先在音樂和音效方面我最滿意，用我七道揚聲器＋還迴立體聲＋調校平最力聲的電視，完全感受到音樂的壓迫感，角色背景音樂重新實録，非常精彩，我最喜歡主角、EVA和安藤正樹的戰鬥背景音樂。畫面方面大幅強仿，我最喜歡就是光線砲在這方射出會立刻飛到另一方，不像以前射出後LOAD一陣才到另一方，光線砲擦過機械人亦不錯，人物有三款表情，機械人數月大增，又有帝皇萬能俠和EVA這些我非常喜歡的機械人，版數有七十多版（《F》＋完結篇），希望能快些推出《完結篇》。　安藤正樹

P.S.我在街上看見某GAME SHOP用某方法用到帝皇萬能俠和伊迪安等，真的好型啊！！！

K.R.

生化危機2體驗版顯然比上集出色：畫面華麗細緻、人物動作自然順暢、喪屍的服飾增加，更新增女喪屍。另外，主角能推開及槍擊彈開喪屍，免受密集攻擊致死；以英文字母稱呼門鍵及改善了時空道具箱表列方式有助玩者尋找道路及道具。

可惜體驗版欠故事交代，欠女主角，且男角服飾較單調。上集裡兩頭狗從窗外跳進來那場面，那壓迫感暫未發現。或許人物動作流暢，令人失去奮勇殺敵之感。或許現場不是古堡，而是街道、警局。希望主角能拉動物件，且主角來回房間時，物件不會返回原位，會更真實。

貴刊59期欠介紹Director's Cut有發彈的麥林手槍。我完成所有條件，可惜......

教主又話：都唔明D人點解可以會錯意，上期講明係有塊板俾讀者發揮對玩過嘅GAME嘅意見，無論彈又好讚又好，塗鴉都得喋！就算係「地底GAME」都無任歡迎。但係偏偏有人寫嚟問問題，問問題嘅話請在信封面註明「電視遊戲信箱」啦！

驚天地、泣鬼神、萬世歡躍、上天下地、七轉八倒、人間最大喜訊！！！

「懊惱GAME你教」要改教啦！（拍掌聲如雷響）但係仍叫「懊惱GAME你教」喎（？）。事緣上任教主已悟真理，得道成仙，得以脱離這個人間界的各種悲痛苦難，逍遙快活去也。新任教主上任，呢個教主有點傻，不設勸捐，反而分錢派街坊，仲勾結異端，決定改教。究竟有乜改，且看以下分解：

◆無責任讀者擂台

每份讀書來稿，一經刊登，奉送稿費一百元正。

◆懊惱GAME你板

由讀者來信作評壇，內容二百字以內（超額小小都無所謂），稿費港幣三十元正。

◆講談GAME天地

每期均選取話題一則作討論天地，62期嘅題目係講關於「機品」嘅問題，將分別由本誌打格鬥GAME與及立體射擊GAME嘅高手主理。

究竟現時機舖高手打機會好似紳士淑女咁，定係為求勝利不擇手段呢？會唔會見對手暈佐仲係咁打呢？會唔會狂用屈招唔駛本呢？歡迎讀者投稿加入討論。

獎金微薄！志在參與！以上所提及之改教事宜，均由62期開始實行。

街頭GAME霸王

文：ZAC

點用上期嘅「餓囉池印水紙」？？？？



學吓哩位人兄咁就得，最好染埋銀毛佢添呀！

比賽有結果嘞！！！

唔知大家有冇喺哩個97年10月28號去到銅鑼灣時代廣場睇《真•拳皇97大賽》呢？小弟就梗係有啦，仲特登返嚟為大家報導呀（快啲讚我啦！）。

SNK新作展覽會

今次俾大家玩嘅，計有新作《ROUND TRIP RV》同《SHOCK TROOPERS》；而哩個《侍魂》，就因為要改系統，所以冇得玩住。另外，SNK仲特地為大家準備咗一啲經典嘅GAME俾大家玩，好似《拳皇94》、《拳皇95》、《拳皇96》、《METAL SLUG》等，實在令各賓客有賓至如歸嘅感覺呀。

拳皇97即場挑戰賽

當各位賓客玩到下午5點左右，SNK就開咗兩部29吋機，俾各位賓客玩拳皇97即場挑戰賽。主辦單位喺哩個挑戰賽入面選咗兩名出線者，佢哋可以直入稍後舉行嘅《真•拳皇97大賽》（「八傑集」之一嘅楊三星都係咁入圍嘅）。指令××都有玩，但係最後佢就……

SNK人物扮演大賽

今次SNK同場搞咗哩個比賽，又引起咗另一番哄動。皆因到場扮演SNK GAME嘅人物嘅朋友們都扮得好似，我哋就對哩個「BLUE MARY」同「LEONA」都十分「欣賞」（←醉翁之意……），心諗佢哋兩個入面總會有一個贏出嘅。怎料，到最後竟然有個蔡寶奇嚟咗（參賽者嚟啫），佢嘅「扮爪仔哲學」（小弟覺得）就係：「扮矮仔，就要搵細路仔（註：押韻）」所以佢只得12歲（有人話佢似8歲多啲）。最後，佢攞埋個冠軍走……



■靈異現像之一：你睇吓八神庵隻左手「揸住」啲乜？

■你話佢似唔似蔡寶奇吖？



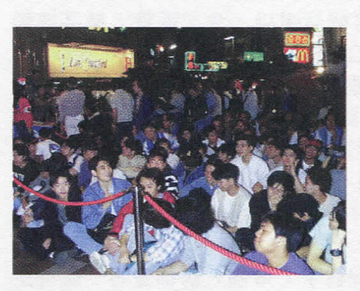
■SNK人物大合照

《真•拳皇97大賽》&《真•拳皇97特別賽》

當各位賓客等到頸都長哂之際，《真•拳皇97大賽》終於開始。首先舉行嘅就係由「十六人眾」爭奪「八傑集」嘅賽事。開始冇耐就出現咗「TERRY POWER CHARGE（×5）→POWER GEYSER」同「山崎龍二踢沙（×5）」等等嘅驚異現像。可惜嘅就係，上年冠軍誠仔同上年亞軍寶狄喺哩個時候輸咗，今年只可以做返「十六人眾」。然後，「八傑集」嘅各人就要角逐「四天王」嘅席位。當「四天王」出現咗之後，所有賓客都顯得十分興奮。「四天王」於是就喺大家嘅歡呼聲中鬥出最後兩名，而落選咗嘅兩位就立即進行季軍爭奪戰。到李萬成做咗「天下第三」之後，主辦單位就舉行咗一場《真•拳皇97特別賽》，等呀翁武良同呀高偉倫可以休息一下。特別賽有乜特別？就係由友刊《GAME WEEKLY》嘅CHRONO、《遊戲誌》嘅天草四郎時貞、代表《遊樂誌》嘅ZAC（原本係霸王丸，但佢好不幸咁「炒咗車」，嚟唔到，所以由小弟頂上）同SNK嘅伊原敬揮先生玩友誼賽嘞。最後勝出嘅係天草四郎時貞（佢近排好似去開××灣附近打機……）。之後，最緊張嘅時刻到嘞。翁武良同高偉倫經過連番劇鬥，終於翁武良技壓群雄，成為「大蛇族族主」（冠



■今年「族主」翁武良



■比賽前一景，好多人呀……

軍)。不過話時話，今年嘅熱門人物係蔡寶奇同八神庵，反而冇乜人用BLUE MARY。另外，「波波」(陳國嘆)同草薙京都幾多人用，似乎哩幾個人物今年比較好用啲咁嚅……


■第二名高偉倫


■「天下第三」李萬成

當日日程表

10：00	SET UP機器
15：00	SNK新作展覽會正式開始
17：00	《拳皇97即場挑戰賽》開始
18：30	《SNK人物扮演大賽》開始
19：30	《真・拳皇97大賽》開始
20：50	《真・拳皇97特別賽》開始
21：00	《真・拳皇97大賽》冠軍戰開始
21：15	頒獎禮開始
21：30	SNK新作展覽會及《真・拳皇97大賽》完滿結束

《真・拳皇97大賽》「八傑集」

冠軍：翁武良(「武功」：八神庵、LEONA、蔡寶奇)
亞軍：高偉倫(「武功」：金隊成隊)
季軍：李萬成
另外5名強者(「五強者」)：
戴志康／楊三星／盧達明／羅家駒／黎智聰

SNK人物扮演大賽「三巨頭」

冠軍：蔡寶奇(「演員」：楊子傑)
亞軍：霸王丸(「演員」：CHRIS)
季軍：山崎龍二(「演員」：許天賜)

街霸第二震

《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》就到咗啦，大家有冇玩過？覺得如何？有啲機友玩完就同小弟講，話啲出招時間唔同咗，搞到佢哋要再練過BLOCKING；而佢哋又讚哩個「BLOCKING BONUS GAME」好玩咁話。今次返貨，據某機鋪老細透露，佢話全部都係連埋CD-ROM嘅CPS-III底板，要成1×××個大洋左右，但既然有埋CD-ROM，咁都算係咁啦。不過而家就有個「秘技」傳緊，就係話只要閣下一ROUND都冇輸過咁打死埋大佬(佢今期有招新超必)，而閣下又有3個PERFECT或以上嘅話，就會有個豪鬼(又係佢？)出嚟同你打；若果閣下用超必打死豪鬼而又冇輸過一個ROUND嘅話，真豪鬼就會出嚟同你打咁話。小弟就未試過，但係有一樣嘢可以肯定嘅，就係如果一個ROUND都冇輸過咁打贏咗三個對手，每個人物都會有一個特定嘅人物出嚟同你打(例：用呀SEAN就會同呀YANG打)，情況同《ZERO 2》一樣，大家可以試吓。至於哩個《VAMPIRE HUNTER 2》同《VAMPIRE SAVIOR 2》，據好可靠消息透露，佢哋兩個都會喺近日推出。嘩，乜出得咁密呀又？之但係，雖然話就出啫，但係唔知點解，近日小弟已經收到哩兩隻嘢嘅秘技……唔知堅定流嘅呢？唔係嘞，等佢哋到咗就即刻試試佢哋先。

今次就上白車 下次就上黑……

唔知大家記唔記得早排小弟講過哩個「偷底板大盜」呢？原來哩條友仔叫陳×財(41歲)，喺9月15號俾人喺觀塘捉咗嘞。事發嗰陣時，哩位「大盜」正喺觀塘康寧道某機鋪入面對哩個《VIRTUA STRIKER 2》(新聞紙話值成45000個大洋)「有所作為」之後俾店主發現，店主於是追住佢啦，點知條友仔走咗去附近一間燒味鋪，諗住走後門。哩個時候，有位見義勇為嘅食客李先生(32歲)，同機鋪店主合力捉咗哩位「大盜」，仲搞到佢「爆晒缸」。9月16號嘅新聞紙就咁賣：「……當竊匪從後門奪門而逃時，被醒目店主何×開發現，啣尾窮追，疑匪逃至附近一間商場內燒味鋪，企圖再從該店後門離去時，一名李姓食客(三十二歲)見義勇為，與店主合力將賊人制服，混亂中疑匪受傷，鼻血狂流，警員聞聲趕至，將疑匪拘捕送院救治，被偷電路板及變壓器當場起回……(東方日報／97年9月16日)」今次條友仔連火牛都偷埋，唔怪得最後要上白車啦。嘩，偷底板就要上白車，如果大家喺機鋪做其他非法嘅鈎當，咪分分鐘黑車都有得你上？大家都係乖仔乖女，唔好做啲犯法嘅事呀！



配匙專偷電路板 尊容照被廣發

機鋪危險人物又犯案終就擒

有正嘢呀！

感激SNK ASIA送出《侍魂》大海報10張。有意者可將閣下嘅姓名、年齡、地址、電話及身份証號碼寫喺信封背面，寄嚟我哋編部參加抽獎，信封面請註明《索取侍魂海報》。得獎者將會以專函通知領獎事宜。

鳴謝：SNK ASIA
感激：SNK ASIA胡先生／TAZ／米奇

新GAME時間表

PlayStation

11月發售遊戲

6日	聖刻１０９２操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻１０９２操兵伝限定版（仮面付き）	聖刻1093 操兵傳 限定版(付送面具)	YUTAKA	9800日圓	RPG
	ＵＳネイビーファイターズ	U.S. NAVY FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	CALCOLO~カルコロ！おちものシューティング~	CALCOLO	GRAVE	4800日圓	PUZ
	「10101」"WILL" The Starship	"[10101]""WILL""The Starship"	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	グランストリーム伝紀	GRANSTREAM傳紀	SCE	5800日圓	RPG
	パズルボブル３ＤＸ	PUZZLE BUBBLE 3DX	TAITO	4800日圓	PUZ
	ブラッディロア	BLOODY ROAR	HUDSON	5800日圓	FIG
7日	ｉ ｍｉｓｓ ｙｏｕ．	i miss you.	COMPILE	1980日圓	ETC
13日	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZURE DREAMS	KONAMI	5800日圓	ETC
	トラ！トラ！トラ！	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	子育てクイズマイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	5800日圓	ETC
20日	ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ガャロップレーサー２	伸縮對戰	TMF	4800日圓	PUZ
	峠ＭＡＸ（ザ・ベスト）	山卡MAX	ATLUS	2800日圓	RAC
	アイルトン・セナ カートデュエル 2	冼拿小型賽車 2	GAPS	5800日圓	RAC
	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	5800日圓	ETC
	コナミアンティークス~ＭＳＸコレクションズvol．１（仮称）	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.1~（暫名）	KONAMI	4800日圓	ETC
	リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
	ぷよぷよＳＵＮ決定盤	PUYOPUYO SUN決定盤	COMPILE	4800日圓	PUZ
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー！！WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	5800日圓	SLG
	アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	5800日圓	STG
	まじかるで~とドキドキ告白大作戦	魔法約會 心跳告白大作戰	TAITO	5800日圓	ETC
	ネオリュード ２	NEONUDE 2	TECNO SOFT	6300日圓	RPG
	伸縮対戦 Ｉｔ'ｓａのに~！	GALLOP RACER 2	TECMO	5800日圓	RAC
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	4800日圓	ETC
	フィッシュ・アイズ（ザ・ベスト）	FISHEYE（THE BEST）	PACK IN SOFT	2800日圓	SPT
	ハークスアドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	ツタンカーメンの謎~アンク~	傳説幪面人之謎	REI	6800日圓	AVG
	太閤立志伝 ＩＩ（ザ・ベスト）	太閤立志傳 II（THE BEST）	光榮	2800日圓	SLG
	金田一少年の事件簿~悲報島新たなる惨劇~（ザ・ベスト）	金田一少年事件簿~悲報島新的慘劇~（THE BEST）	講談社	2800日圓	AVG
	ワイルドアームズ（ザ・ベスト）	WILD ARMS（THE BEST）	SCE	2800日圓	RPG
	ＮＯｅＬ（ザ・ベスト）	NOeL（THE BEST）	PIONEER LCD	2800日圓	SLG
26日	ザ・心理ゲーム ３	心理遊戲 3	VISIT	5800日圓	TAB
27日	ウォークラフト ＩＩ：ダークサーガ	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	Ｒ？ＭＪ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
	にゃんとワンダフル（ザ・ベスト）	小貓小狗WONDERFUL（THE BEST）	BANPREATO	2800日圓	SLG
	ＲＰＧツクール３	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	ＳＩＤＥＷＩＮＤＥＲ ２	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	アサンシア~魔杖の呪縛~	亞煞西亞~魔杖之呪縛~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	ＨＹＢＲＩＤ	HYBRID	SPS	5800日圓	STG
	GUNTU WESTERN FRONT JUNE, 1944	"GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944"	ELECTROCOIN JAPAN	5800日圓	STG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	竜機伝承~ＤＲＡＧＯＯＮ~	龍機傳承~DRAGOON~	KSS	5800日圓	RPG
	信長の野望・将星録	信長之野望 將星錄	光榮	9800日圓	SLG
	想いを~your smiles in my heart~おろしたてのダイアリー	想見你	KONAMI	1980日圓	SLG
	ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~	KONAMI	5800日圓	RAC
	GADGET- Past as Future-	GADGET -Past as Future-	SYNERGY幾何學	5800日圓	AVG
	クライムクラッカーズ２	CRIME CRACKERS 2	SCE	5800日圓	ARPG
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	ＨＡＰＰＹ ＨＯＴＥＬ	快樂酒店	東北新社	5800日圓	SLG
	デアデビル ダービー	DARE DEVIL DARBY	HARVEST ONE	5800日圓	RAC
	加藤一二三 九段 将棋倶楽部	加藤一二三九段 將棋倶樂部	HECT	4800日圓	TAB
	ドラゴンビート~レジェント オブピンボール~	DRAGON BEAT~波子機傳説~	MAP JAPAN	5800日圓	TAB
	ロックマン8 メタルヒーローズ（ザ・ベスト）	洛克人8 METAL HEROES（THE BEST）	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ワープロセット	文字處理器SET	光榮	29800日圓	ETC
	ワープロセット（ビデオキャプチァ対応版）	文字處理器SET（VIDEO CAPTURE對應版）	光榮	36800日圓	ETC
	ＤＸ億万長者ゲーム（ザ・ベスト）	DX億萬長者遊戲+C86	TAKARA	2800日圓	SLG
下旬	パワードール２	特勤機甲隊2	ASCII	6800日圓	SLG
	サイバーボッツ~フルメタル マッドネス~	CYBERBOTS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	グランツーリスモ	GRAND TOURISM	SCE	5800日圓	RAC

12月發售遊戲

4日	Ａ５ Ａ列車で行こう５	A5	ARTDINK	6500日圓	SLG
	メルティランサーRe- inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	エージェント・アームストロング~秘密指令大作戦~	AGENT ARM STRONG~秘密指令大作戰~	V NET	4800日圓	STG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	平成棋院	平成棋院	GAMEBANK	7800日圓	TAB
	キングオブプロデューサー	KING OF PRODUCER	GMF	6800日圓	SLG
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	5800日圓	SRPG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	4800日圓	ACT
	サイドバイサイドスペシャル	SIDE BY SIDE SPECIAL	TAITO	5800日圓	RAC
	Ｘ．ＲＡＣＩＮＧ	X.RACING	日本物產	5800日圓	RAC
	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	ARMORED CORE PHANTASMA	FROM SOFTWARE	4800日圓	ACT
	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	小丑殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG
	森田将棋	森田將棋	SETA	6800日圓	TAB
11日	維新の嵐	維新之嵐	光榮	6800日圓	SLG
	出たなツインビーヤッホー！デラックスパック（ザ・ベスト）	兵蜂YAHOO! DELUEX PACK（THE BEST）	KONAMI	2800日圓	STG
	マリア~君たちが生まれた理由	瑪莉亞	AXELA	6800日圓	ETC
	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~	真愛物語~記着我的心~	ASCII	3800日圓	SLG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	エイブ・ア・ゴーゴー	ABE a GO GO	GAMEBANK	5500日圓	ACT
	実況 Ｊリーグウイニングイレブン３	實況日本職業足球聯賽 WINNING ELEVEN 3	KONAMI	5800日圓	SOC
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	5800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
18日	ボンバーマンワールド	BOMBERMAN WORLD	HUDSON	5800日圓	ACT
	わくわくダービー（仮称）	心跳打啤（暫名）	KSS	5800日圓	RAC
	ＡＩ将棋	AI將棋 2	SOFTBANK	5800日圓	TAB
	チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX 97年版	創造車隊模擬 2 Formula GRAND PRIX 97年版	COCONUTS JAPAN	價格未定	SLG
	ハイパーオリンピックインナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	5800日圓	SPT
	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	價格未定	RPG
	電車でＧＯ！	電車 GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	学校を作ろう！！	製造學校!!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	パネルクイズアタック ２５	PANEL QUIZ ATTACK 25	富士通PC SYSTEM	5800日圓	ETC
23日	必殺パチンコステーション２	必殺彈珠機STATION 2	SUNSOFT	4900日圓	ETC
	桃太郎電鉄 ７	桃太郎電鐵 7	HUDSON	5800日圓	SLG
24日	SPACE ADVENTURE THE PSYCHOGUN Vol. 1	哥布拉 魔幻鎗 Vol.1	SCE	2000日圓	ETC
	SPACE ADVENTURE THE PSYCHOGUN Vol. 2	哥布拉 魔幻鎗 Vol.2	SCE	2000日圓	ETC
25日	サムライスピリッツ天草降臨 スペシャル	侍魂天草降臨 SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	蒼穹紅蓮隊 黃武出擊	DATA EAST	5800日圓	STG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	6800日圓	RPG
	ときめきメモリアル~forever with you~（ザ・ベスト）	心跳回憶（THE BEST）	KONAMI	2800日圓	SLG
上旬	セロファーンズ	CELL FANS	NINE LIFES	4200日圓	ETC
	オレっ！トンバ	我是東巴!	WOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
中旬	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	BANDAI	6800日圓	ACT
	機動戦士Ｚガンダム	機動戰士Z高達	BANDAI	7800日圓	ACT
	クラシックロード 優駿２（仮称）	優駿２（暫名）	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
下旬	クラッシュ・バンディクー2 コルテックスの逆襲	CRUSH BANDICK 2 哥狄斯之反擊	SCE	價格未定	ACT
	ノエル Ｌａｎｅｉｇｅ	NOeL 2	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	ノエル Ｌａｎｅｉｇｅ限定版	NOeL 2限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
12月	実戦パチスロ必勝法！５	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	5800日圓	ETC
	ラブリーポップ２ｉｎ１雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム２	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	プリズナー オブアイス~邪神降臨~	PRINSONER OF ICE~邪神降臨~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	7900日圓	AVG
	名車列伝Ｇｒｅａｔｅｓｔ ７０'ｓ	名車列傳 GREATEST 70's	EPOCH社	5800日圓	RAC
	ＭＯＴＯ ＲＡＣＥＲ	MOTO RACER	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	ロスト・ワールド ジュラシックパーク	迷失世界 侏羅紀公園	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	釣道 海釣り編	釣道 海釣編	OZ CLUB	5800日圓	SPT
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ロックマンＤＡＳＨ	洛克人DASH	CAPCOM	5800日圓	AVG
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	SANKYO FEVER実機シミュレーション Vol．２（仮称）	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2（暫名）	TEN研究所	5800日圓	ETC
	闘姫伝承ＡＮＧＥＬ ＥＹＥＳ	鬥姫傳承ANGEL EYES	TECMO	5800日圓	FIG
	ロマックス	LOMAX	TOMY	4800門圓	ACT
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	マジカル頭脳パワー！！PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	ＣＲＩＴＩＣＡＬ ＢＬＯＷ	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ザ・コンビニ2~全国チェーン展開だ！~	便利店時代 2~全國連鎖展開!~	HUMAN	5800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT

97年冬	G・O・Dpure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	5800日圓	SPT
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2980日圓	ETC
	ひざの上の同居人/キティオンザラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	宇宙のランデヴー～RAMA～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	チョコボの不思議なダンジョン	陸行鳥之不可思議DUNGEON	SQUARE	價格未定	RPG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	ACT
	幻世虚構 精霊機導弾	幻世虛構 精靈機導彈	SCE	5800日圓	STG
	COMPLETE SOCCER On side	COMPLETE SOCCER On side	Tears	價格未定	SOC
	LoversGame's plus～かなり刈戦テニス～（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	Blaze&Blade～ETernal Quest～	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	サイドポケット2	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	マス・デストラクション～お父さんにもできるソフト～	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	将棋最強3	將棋最強 2	魔法	價格未定	TAB
97年	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たられぱなしツアー2	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	風のクロノア～door to phantmile～	風之古羅亞	NAMCO	價格未定	RPG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT

98年1月發售遊戲

1月1日	マイクロマシーンズ	MICRO MACHINES	NAMCO	5800日圓	RAC
	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
1月10日	グルーヴ地獄V	絕妙地獄 V	QUEN SONY RECORD	價格未定	ETC
1月15日	エクサレギウス	EXE RESCUE	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	マイティボウリング	MIGHTY BOWLING	COCONUTS JAPAN	價格未定	SPT
1月16日	湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
1月22日	コナミアンティークス～MSXコレクションvol.2～	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.2~	KONAMI	4800日圓	ETC
1月29日	スペクトラルタワーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
1月下旬	ネクタリス（仮称）	NECTARIS（暫名）	HUDSON	價格未定	SLG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
	天使同盟（仮称）	天使同盟（暫名）	TGL	5800日圓	SLG
1月	公道最速伝説 頭文字D	公道最速傳說 頭文字D	講談社	5800日圓	RAC
	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	5800 日圓	RAC
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	Neo ATLAS	Neo ATLAS	ARTDINK	5800日圓	SLG
	ドミノ君をとめないで	骨牌先生	ARTDINK	5800日圓	ACT
	R-TYPES	R-TYPES	IREM	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	OPTIONチューニングカーバトル（仮称）	OPTION TURNING CAR BATTLE（暫名）	MTO	5800日圓	SLG
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ロストチルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	ビーバス&バットヘッドヴァーチアル・アホ症候群	癟孖B VIRTUAL 瘋狂症候群	B FACTORY	5800日圓	AVG
	トゥームレイダース2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	サテライトTV	衛星電視	日本一SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Battleround	Battleround	日本物產	5800日圓	不詳
	競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
2月5日	ユニバーサルナッツ	UNIVERSIAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
2月12日	テナントウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
2月26日	精霊召喚～プリンセスオブダークネス～	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
2月	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	價格未定	RAC
	チョロQジェットレインボーウィングス	Q版戰機 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ワンダー3アーケードギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	The Legend of Heroes III 白き魔女もう一つの英雄たちの物語	英雄傳說III	GMF	5800日圓	RPG
	Project V-6	Project V-6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
3月中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
3月	ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
	Go!Go!ターボキッズ	Go!Go! TURBO KIDS	TGL	5800日圓	ACT
4月	The Legend of Heroes-英雄伝説1&2-ドラゴンスレイヤー（仮称）	英雄傳說 1&2（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
5月	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
6月	The Legend of Heroes IV-英雄伝説4-朱紅い雫（仮称）	英雄傳說IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG

98年發售預定遊戲

98年春	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ガーディアンリコール～守護獣召還～	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	あいたくて～your smiles in my heart～	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	價格未定	ETC
	トランスフォーマービーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	バウンティソード・セカンド（仮称）	BOUNTY SWORD SECOND（暫名）	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	七英雄物語～レーミリアの奇跡～（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	タイムボカンシリーズボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢～火星の記憶	銃夢~火星的記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
	クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	悠久幻想曲2（仮称）	悠久幻想曲2（暫名）	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	アニマルコマンダー（仮称）	ANIMAL COMMANDER（暫名）	J.WING	價格未定	不詳
	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
98年夏	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	イメージファイト&Xマルチプライアーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	海底伝説マーメノイド（仮称）	海底傳說 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	JリーグエキサイトステージV1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライクジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000～目指せ！究極の召喚師～	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	卒業III～Wedding Bell（仮称）	卒業III~Wedding Bell（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小憎スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED～	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説～外伝～	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT～フューチャリングエディby アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG

發售日未定遊戲

火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
実況アメリカンベースボール'97（仮称）	實況美國棒球'97（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
可変走攻ガンバイク	可變走攻 GUN BIKE	SME	5800日圓	STG
ひっとばっく（仮称）	HIT BACK（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
Guilty Gear	GUILTY GEAR	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG

魔紀行（仮称）	魔紀行（暫名）	ACTIVE ART	價格未定	ETC
ＮＨＬＢｒｅａｋａｗａｙ	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
ファンタステック・フォー	FANTASTIC FOUR	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
NightmareProject〈YAKATA〉	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
Ｌ．Ｓ．Ｄ．	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
東京魔人学園剣風帖（仮称）	東京魔人學園劍風帖（暫名）	ASMIK	價格未定	SLG
コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
ＳＮＫファン- ＣＤ餓狼伝説編（仮称）	SNK FAN-CD 餓狼傳説編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
Ｂｕｓｔ ＡＭｏｖｅ	Bust A Move	ENIX	價格未定	ACT
ＥＧＧＳ ＯＦ ＳＴＥＥＬ（仮称）	EGGS OF STEEL（暫名）	ENIX	價格未定	ACT
ＡＳＴＲＯ ＮｏＫＡ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
スターオーシャン The Second Story	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー ２１	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
ＦＬＹ（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ＣＨｉＬＬ	CHiLL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション（仮称）	D & D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳説 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
ＮＨＬオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンＸ	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
ＮＡＰ・ＮＡＰ	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
ＮＢＡパワーダンカーズ３	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	價格未定	SPT
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ジャージーデビル（仮称）	JUDGE DEVIL（暫名）	KONAMI	5800日圓	ACT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol．2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol．3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル２（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブリーディング スタッド２（仮称）	BREATHING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークン ヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝 ２	幻想水滸傳 2	KONAMI	價格未定	RPG
新体験３Ｄ アクション（仮称）	新體驗3D ACTION（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
遊戯王~たたかえ！！カプセルモンスター~（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!套囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
ＤＯＯＰＥＲＳ	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
ＦＥＮＳＥＲ	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
ＧＲＵＤＡ	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
ＰＲＯＪＥＣＴ ＣＨＡＯＳ	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	價格未定	SLG
Ｂｕｃｋｌｅ Ｕｐ！	Buckle Up!	SHANGLY LA	6600日圓	ACT
いくぜ！ぶたゲー~牧場の王様~（仮称）	牧場之王（暫名）	SHANGLY LA	6600日圓	SLG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
バーチャルリモコン（ヘリポートト）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
ＦＯＲＭＵＬＡ１’９７	FORMULA 1'97	SCE	5800日圓	RAC
ＮＦＬ ＧＡＭＥ ＤＡＹ（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
ＡＤＶＡＮＣＥＤ Ｖ．Ｇ．２	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
ＢＯＵＮＤＹ ＡＲＭＳ	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
ＤＥＡＤ ＯＲ ＡＬＩＶＥ（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ナムコアンソロジー１（仮称）	NAMCO選集1（暫名）	NAMCO	5800日圓	ETC
鉄拳３	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
ＪＵＭＰ ＫＩＤ（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
星で発見！！たまごっち（仮称）	在星上發現!TAMAGOCHI	BANDAI	價格未定	SLG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION	超人 FIGHTING EVOLUTION	BANPRESTO	價格未定	FIG
リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
ＬＩＰＲＯＳ（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン~亜人伝~（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
秘密結社Ｑ	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
ＲＡＹＭＡＮ２（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
エイフ（仮称）	APE（暫名）	SOFTBANK	價格未定	ACT
ＮＯｅＬ２（仮称）	NOeL 2（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	SLG
ときめきメモリアル~forever with you~（ザ・ベスト）	心跳回憶(THE BEST)	KONAMI	價格未定	SLG
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
Ｔ-ＭＥＫ（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
Ｅ-ｔｕｄｅ（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
ＫＩＮＧ ＯＦ ＧＡＭＥＳ（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
ＯＶＥＲ ＤＲＩＶＩＮ’２	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパーク the フィッシュ~ブクブクダイバー~	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
ＶＩＰＥＲ（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップＰＬＵＳ１（仮称）	MAGICAL DROP PLUS 1！（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
ＴＲＡＳＨ ＩＮ ＨＯＬＹＦＩＥＬＤ	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
ＭＬＢ Ｐｅｎｎａｎｔ Ｒａｃｅ	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
ＮＨＬ ＦＡＣＥ ＯＦＦ（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々~劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	E3 STUFF	價格未定	SPT
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ボトムオブザナインズ２（仮称）	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	SPT
ダービーマネジメント	打啤MANAGEMENT	KSS	5800日圓	SLG
デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	6800日圓	STG
Ｓｃｒｅａｍｅｒ２（仮称）	Screamer 2（暫名）	Tears	價格未定	RAC
ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG

SATURN

11月發售遊戲

13日	チーム運営シミュレーションFormula Grand Prix 1997	車隊經營模擬 Formula Grand Prix 1997	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
	プロ麻雀極S（サターンコレクション）	職業麻雀 極S	ATENA	2800日圓	TAB
	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~	DEVIL SUMMONER~SOUL HACKERS~	ATLUS	6800日圓	RPG
	サクラ大戦 蒸気ラジオショウ	櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW	SEGA	4800日圓	SLG
	テラ ファンタスティカ（サターンコレクション）	TERRA PHANTASTICA(SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SLG
	仮面ライダー 作戦ファイル１	幪面超人 作戰FILE 1	東映VIDEO	6800日圓	ETC

	Sword＆Sorcery（サターンコレクション）	Sword & Sorcery(SATURN COLLECTION)	MICROCABIN	2800日圓	RPG
	ザ・スターボウリング	THE STAR BOWLING	YUMEDIA	6800日圓	SPT
20日	機動戦士ガンダム（サターンコレクション）	機動戰士高達(SATURN COLLECTION)	BANDAI	2800日圓	ACT
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
	プラドルDISC VOL．7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	ZERODIVIE- THE FINAL CONFLICT-	ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-	ZOOM	5800日圓	FIG
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	日本職業足球聯賽創造職業球會2	SEGA	5800日圓	SLG
	落ちゲー・デサイナー作ってポン！	做個墜落遊戲！	PACK IN SOFT	5800日圓	PUZ
	ネクストキング 恋の千年帝国	NEXT KING戀之千年帝國	BANDAI	6800日圓	TAB
	ネクストキング 恋の千年帝国 初回限定版	NEXT KING戀之千年帝國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	TAB
	マス・デストラクション～お父さんにもできるソフト～	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	ツタンカーメンの謎～アンク～	傳說幪面人之謎	REI	6800日圓	AVG
27日	ウォークラフトII：ダークサーガ	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	BLUE BREAKER	HUMAN	6200日圓	RPG
	ガイア・ブリーダー	GAIR BLEEDER	ASPECT	5800日圓	SLG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	6800日圓	AVG
	貞本義行イラストレーションズ	貞本義行 ILLUSTRATIONS	GAINAX	4800日圓	ETC
	X- MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王(連4M擴張RAM帶)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	VENDAL HEARTS~失去了的古代文明~	KONAMI	4800日圓	RPG
	プラドルDISC VOL．8 古川恵美子	偶像DISC VOL.8 古川惠美子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	メッセージ・ナビ	MASSAGE NAVY	SIMS	2800日圓	ETC
	SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL．2	SEGA AGES / 心跳SELECTION VOL.2	SEGA	4800日圓	ETC
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	5800日圓	RAC
	TILK～青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	馬なり 1ハロン劇場	這是馬 1個栗子劇場	MICRONET	5800日圓	SLG
下旬	サウンドノベルツクール2	音樂小說創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	DJ Wars	DJ Wars	SPIKE	5800日圓	ETC
11月	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	センチメンタル グラフティ 初回限定2枚組版	SENTIMENTAL GRAFFITI 初回限定2枚組版	NEC INTERCHANNEL	7500日圓	SLG
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	6800日圓	SLG

12月發售遊戲

4日	実況パワフルプロ野球S	實況POWERFUL職業棒球S	KONAMI	5800日圓	SPT
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	銀河公主傳說 3~電光天使~	HUDSON	5800日圓	AVG
	この世の果てで恋を唄う少女YU- NO	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	スーパーアドベンシチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	5800日圓	STG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ボーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL．9 永松恵子	偶像DISC VOL.9 永松惠子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
	銀河お嬢様伝説ユナ3	銀河公主傳說 3	HUDSON	價格未定	AVG
	ジャングルパーク～サターン島～	JUNGLE PARK~SATURN島~	BNG JAPAN	4800日圓	ACT
	SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
	デジグマックナイト～アートコレクション～	DESIGE MACNIGHT~ART COLLECTION~	增田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	デジグラッセン～アートコレクション～	DESIGE RISEEN~ART COLLECTION~	增田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	HOP STEPあいどる（仮称）	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	バーチャル競艇2	VIRTUAL競艇 2	日本物產	6800日圓	RAC
11日	サターンボンバーマンファイト（仮称）	SATURN BOMBERMAN FIGHT（暫名）	HUDSON	5800日圓	ACT
	マリア～君たちが生まれた理由～	瑪莉亞~你們生存的理由~	AXELA	6800日圓	ETC
	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士	瑪莉工作室	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	プラドルDISC VOL．10 真崎麻衣	偶像DISC VOL.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000日圓	ETC
	アルカナ・ストライク	ALKANA STRIKE	TAKARA	6800日圓	TAB
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	6800日圓	SLG
	テトリスS（サターンコレクション）	俄羅斯方塊S(SATURN COLLECTION)	BPS	2800日圓	TAB
	悠久の小箱	悠久之小箱	MEDIAWORKS	2980日圓	ETC
18日	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	5800日圓	STG
	水滸伝 天導一〇八星	水滸傳 天導一零八星	光榮	7800日圓	SLG
	反射でスパーク！	反射SPARK	SIEG	5800日圓	ACT
	R？MJ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL．11 広瀬真弓	偶像DISC VOL.11 廣瀨真弓	Sada Soft	3000日圓	ETC
	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	亞路嘉拿戰記	PAI	6800日圓	SLG
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSICAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
25日	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル お買い得セット	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL 特別版	SNK	7800日圓	FIG
	放課後恋愛クラブ- 恋のエチュード-	放課後戀愛CLUB	SUNSOFT	6300日圓	SLG
	放課後恋愛クラブ- 恋のエチュード- 初回限定版	放課後戀愛CLUB 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
中旬	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	價格未定	ACT
下旬	ファーランドサーガ（仮称）	FARLAND SAGA（暫名）	TGL	6800日圓	SRPG
	ザ・スターボウリング Vol．2	THE STAR BOWLING Vol.2	YUMEDIA	6800日圓	SPT
12月	ガンブレイズS	GUNBRACE 2	KID	6800日圓	RPG
	頭文字D～公路最速伝説～	頭文字D~公路最速傳說~	講談社	5800日圓	RAC
	シャイニング・フォースIII シナリオ．1（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.1（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	CROSS THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	ATENA	5800日圓	ACT
	デビルサマナー～ソウルハッカーズ～悪魔全書第二集	FARLAND SAGA（暫名）	ATLUS	2800日圓	ETC
	プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト 限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	プリズナー オブ アイス	PRINSONER OF ICE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	蒼ニ紅蓮隊 バリューパック	蒼穹紅蓮隊VALUE PACK	EA VICTOR	價格未定	STG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	價格未定	AVG
	ウィザードリィ ネメシス	巫術NEMESIS	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	SONIC R	SONIC R	SEGA	5800日圓	ACT
	ジュンクラシック c．c．＆ロペ倶楽部	JUN CLASSIC e.c.&洛比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol．2	SANKYO FEVER 實機模擬 Vol.2	TEN研究所	5800日圓	SLG
	ZAP！SNOWBOARDING TRIX' 98	ZAP!SNOWBOARDING TRIX'98	PONNY CANNON	5800日圓	SPT
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ

97年發售預定遊戲

97年冬	ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション（仮称）	D & D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	5800日圓	ACT
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	宇宙のランデヴー～RAMA～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	價格未定	AVG
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
	バーニングレンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ETC
	プロ野球チームもつくろう！	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	速攻生徒会	速攻生徒會	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
97年	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	5800日圓	AVG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波JACK（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT

98年1月發售遊戲

1月25日	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
1月29日	UNO DX（仮称）	UNO DX（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	TAB
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
1月下旬	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
1月	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	魔法少女プリティサミー～ハートのきもち～	魔法少女PRETTY SAMI~心之感覺~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	卒業アルバム（仮称）	卒業ALBUM（暫名）	小學館PRODUCTION	3800日圓	SLG
	SDガンダムG CENTURYS（仮称）	SD高達G CENTURYS（暫名）	BANDAI	6800日圓	SLG
	ダンジョン・マスターネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
2月12日	テナント ウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	TAB
2月	ワンダー3 / アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	慟哭そして…	慟哭 之後...	DATA EAST	價格未定	AVG
	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	價格未定	SLG
3月	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
4月	探偵神宮寺三郎～夢のおわりに～	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG

98年發售預定遊戲

98年春	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	WORLD SOCCER RPG（仮称）	WORLD SOCCER RPG（暫名）	ENIX	價格未定	SRPG
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
	シャイニング・フォースIII シナリオ．2（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.2（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	白き魔女- もうひとつの英雄伝説-	白色魔女-再一個的英雄傳說-	HUDSON	6800日圓	RPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	英雄志願- Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲2（仮称）	悠久幻想曲2（暫名）	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	制服～ハイスクールカウントダウン～	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG

98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースIIIシナリオ．3（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
98年	イメージファイト＆Xマルチプライ/アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	LOOSE（仮称）	LOOSE（暫名）	SIEER PIONEER	價格未定	RPG
	卒業III～Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	サクラ大戦 2～君、死にたもうことなかれ～	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

モンスターメーカー～ホーリーダガー	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
実況Jリーグ 炎のストライカー	實況日本職業足球聯賽 炎之射手	KONAMI	價格未定	SOC
GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	.5800日圓	ACT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
SNKファン CD 餓狼伝説編（仮称）	SNK-FAN CD 餓狼傳說編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
フレンズ～青春の輝き～	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
CHILL	CHILL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	價格未定	STG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	價格未定	FIG
雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2（仮称）	魔劍美神ROYAL 2（暫名）	角川書店	價格未定	SRPG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
ヴァンパイアセイヴァー	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFON二（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	價格未定	STG
ワイプアウトXL	WIPEOUT XL	GAMEBANK	價格未定	RAC
ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ～レガシー　オブ　ウォー～	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol．3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES/パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES/ファンタシースター（仮称）	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
ソニック　ザ　ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
E-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
たまごっち（仮称）	TAMAGOCHI（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
かもめ大作戦～女神たちのささやき～	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET	迷你四驅超級工廠 for SEGANET（MODEM 專用）	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
東京立身出世伝（仮称）	東京立身出世傳（暫名）	NAXAT	5800日圓	AVG
スタートリング．オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング．オデッセイ2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング．オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
X-JAPAN2（仮称）	X-JAPAN 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
未踏峰への挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V.R.麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ！	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN（コンビニ専用）	Disc Station SATURN(便制店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ＆クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution（仮称）	瞳Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
ブリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
MAGIC：THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スバイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
クローズ（仮称）	CLOSE（暫名）	ATENA	5800日圓	不詳
スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special	美少女花札紀行 秘湯戀物語Special	FOG	5800日圓	SLG
SANKYO FEVERシリーズ（仮称）	SANKYO FEVER SERIES（暫名）	TEN研究所	價格未定	ETC

N64

11月發售遊戲

21日	プロ麻雀　極64	職業麻雀 極64	ATHENA	6800日圓	TAB
	ディディーコングレーシング	DD KONG RACING	任天堂	6800日圓	RAC
28日	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	6980日圓	STG
	森田将棋64	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	ファミスタ64	FAMISTA 64	KONAMI	6800日圓	SPT
中旬	HEIWAパチンコワールド64	和平彈珠機世界 64	SHOUEI SYSTEM	7900日圓	ETC
下旬	飛龍の拳シイン（仮称）	飛龍之拳TWIN	CULTURE BRAIN	6980日圓	FIG
11月	64大相撲	64大相撲	BOTTOM UP	7980日圓	SPT

12月發售遊戲

5日	デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	6980日圓	FIG
	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	6980日圓	RAC
12日	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	6980日圓	ACT
	ヨッシーストーリー	YOSHI之故事	任天堂	6800日圓	AVG
18日	ハイパーオリンピックンナガノ６４	超級長野奧運會 64	KONAMI	6800日圓	SPT
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	7800日圓	ACT
19日	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	亞烏與亞蘭 炎之大挑戰	HUDSON	5980日圓	SLG
中旬	６４で発見！！たまごっちみんなでたまごっちワールド	64 TAMAGOCHI WORLD	BANDAI	6800日圓	SLG
	遥かなるオーガスタ MASTER'98	遙遠哥爾夫球 MASTER'98	T&E SOFT	價格未定	SPT
12月	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	スノボキッズ	SNOWBAL KIDS	ATLUS	6800日圓	SPT
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名）	任天堂	價格未定	ARPG
	スペースダイナマイツ（仮称）	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT

97年發售預定遊戲

97年冬	バーチャルプロレスリング６４	VIRTUAL職業摔角擂台64	ASMIK	價格未定	SPT
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	シムシティ２０００（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	價格未定	RAC
	ファイティングカップ（仮称）	FIGHTING CUP（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	超空間ナイタープロ野球キング２（仮称）	超空間NIGHTER職業棒球王2（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
97年	パチンコワールド６４	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ANOTHERDIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	バンジョー・カズーイ	BANJO-KAZOOIE	任天堂	價格未定	ACT

98年1月發售遊戲

1月4日	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	6980日圓	AVG
1月29日	NBA IN THE ZONE'98	NBA IN THE ZONE'98	KONAMI	價格未定	SPT
98年1月	忍たま乱太郎１・２・３（仮称）	忍者亂太郎１２３（暫名）	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT
98年2月	ラストレジオンＵＸ（仮称）	最後軍團UX（暫名）	HUDSON	價格未定	不詳
98年3月	ＭＯＴＨＥＲ ３（仮称）	MOTHER３（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
	シムシティ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ポケットモンスター６４（仮称）	POCKET MONSTER 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	マリオペイント６４（仮称）	MARIO PAINT 64（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	SONICWINGSASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG

98年發售預定遊戲

98年春	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	Ｆ- ＺＥＲＯ６４	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ウェインガレツキー３Ｄホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー２（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
実況パワーフルプロ野球５（仮称）	實況力量棒球5（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 64（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
ランボルギーニ６４	林寶堅尼64	TAITO	價格未定	RAC
ランホルキーニ６４	RUN HORKINI	TAITO	價格未定	不詳
雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
新・格闘~バトルダンサーズ（仮称）	新格鬥BATTLE DANCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
ストラグルハード（仮称）	STRUCKLE HEART	IMAGINEER	價格未定	ACT
３Ｄ格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
ヨッシーアイランド６４	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT

超級任天堂

12月發售遊戲

19日	爆球連発！スーパービーダマン	爆球連發!超級必達人	HUDSON	價格未定	不詳

97年發售預定遊戲

97年	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT

發售日未定遊戲

ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

發售日未定遊戲

パルスタープラスト	PULSE STAR 2（卡帶）	SNK	價格未定	STG
パルスタープラスト	PULSE STAR 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（卡帶）	SNK	價格未定	FIG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG

PC-FX

11月發售遊戲

11月	カクテル・ドリームきゃんきゃんバニーエクストラDX&Piaキャロットへようこそ	COCKTAIL DREAM	NEC HE	12000日圓	SLG

12月發售遊戲

12月	ああっ女神さまっ！！	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG
	アンジェリーク天空の鎮魂歌	ANGELIQUE天空之鎮魂歌	NEC HE	7800日圓	SLG
12-1月	アニメフリークＦＸ ＶＯＬ．６	動畫現像 VOL.6	NEC HE	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	ァーストＫｉｓｓ☆（仮称）	初吻（暫名）	HUNECKS	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

はたらく★少女てきぱきワーキンラブＦＸ	爽快WORKING LOVE FX	NEC HE	價格未定	SLG
卒業Ｒ	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
MASTERS遥かなるオーガスタ３（仮称）	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
負けるな魔剣道Ｚ	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
天外魔境Ⅲ ＮＡＭＩＤＡ	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG

？！～編者話GAME

米奇話——

■不知是否長期受黃昏哥哥、仁魂等「電腦遊園幫」以音波功和視覺幻象的毒害，很少玩實時戰略遊戲 [的米奇這個星期愛上了玩微軟的新GAME《帝國時代》，而且經已對商朝那套龜式防禦、人民子弟兵的攻略法頗有心得，可惜實在找不到時間跟同事對戰，所以還未試過以萬里長城對付黃昏哥哥的笨象騎士團的實效如何，但有一點可以肯定，地上資金有限，但石頭就有好多，所以只要城牆建得快，笨象一定支持不了，當然少不了「160%南無佬」兵團啦。

■前幾天「MEDIA WORKS」編輯部的島谷先生來港搜集關於香港動畫商店的資料，言談之間知道他原來是《A級》的長期讀者，對香港也相當熟悉，所以當他問我還有甚麼好地方的時候，我實在不知還可以告訴他甚麼。畢竟，香港人的動畫商店都只是售賣日本貨，對日本人來説當然沒有甚麼特別，米奇就帶他去參觀一間售賣較多本地同人誌的商店，他一口氣便買了五、六本。據他説他打算在年尾推出的新一期《東京攻略MAP》做一篇香港特輯，有興趣的話，大家不妨留意一下。



CG 食桌 JJ 話：

◆一連四期的機械人大戰F攻略終於做完，不知各位覺得如何？在下對自己所做的那部份評分是60（100為滿分）。始終是因為有限制的關係，很多想做的都不能做……

◆雖然工作量一樣，但最近將每日的工作時間減低了一點，做一些自己想做的事情；例如是回信給幾位筆友、看看他們的近況如何、談一些遊戲以外的事（威廉兄，收到在下的信沒有？），或者是一個人睡在床上、望着天花板三四個小時……

◆近半年來每天早上公司都會跳掣，直到上星期終於進行大修，公司各人亦因此得到一天意想不到的假期。在下為了履行承諾，用了一整天來打掃自己的貓竇（新屋裏沒養貓，但仍是像貓竇一樣……），看見那堆積如山的垃圾，自己亦有點心寒……打掃之後是大昏迷一場……正所謂家居清潔、睡眠充足……很舒服，感覺不錯。

◆今期繼續找來另一張不錯的日本同人CG，NADESICO的星野瑠璃，現在最希望日本能早點推出這片的電影版，看看長大後的她會變成怎樣。

黑龍——驗屍報告

死因：缺水

死亡時間：1997年10月29日晚上6時30分至晚上8時左右

死相：





………報告完畢………

福田君話——

■還記得中學的音樂課時，老師經常向同學們播放各古典名家的黑膠作品，例如莫扎特、貝多芬和柴可夫斯基等著名樂章，那時大家都感到非常納悶，可能仍是小孩子的關係。直到最近忽然對Classic產生興趣，很想去找一些收錄了耳熟能詳作品的CD，就在這時對面的天草竟買了柴可夫斯基的《天鵝湖》和柴可夫斯基的《1812》等名作，實在太好了~~~

■GLAY的《REVIEW~BEST OF GLAY》連續三星期佔ORICON榜首，恭喜恭喜。WENDY，買了沒有？（最近太忙了，不過遲點一定會回信的，信我吧）

■globe的《Wanderin' Destiny》尚算不過不失，聽起來有點像《Can't Stop Fallin'in Love》的感覺，只是沒有了《DEPARTURE》或《FACE》那時的震撼感，希望下隻作品會好點。AMURO結婚了，快點復出啊。（要等一排才可聽到她的新歌，實在有點傷感...）

■《SOUL HACKERS》就出喇，心情相當興奮哩！大家一定不能錯過這佳作。（真係正過《GRANDIA》同《FF 7》喋！信我啦）



☆ 你話我正唔正？

小健健雜談其之二：膽粗粗試一試，今次是打油詩

「編者話呀，寫甚麼好呀！混蛋！快快轉轉你的腦袋呀！」每次小弟要寫編者話時，總要過一過這拼命想東西的階段。唔……，呀是了，寫了這麼多期還未試過打油詩，今回就膽粗粗的試一試吧。WELL，多多指教囉。（鳴謝：ZAC）

拳皇比賽又開鑼，
古怪趣事一籮籮，
同大家分甘同味，
冇去都唔駛錯過！
今次大家嘅主題，
就係邊個最巴閉，
攞到冠軍去威威。
嗰日戰況真激烈，
呢面跳起嚟封位，
嗰邊超必嚟回饋。
個個實力都咁強，
邊個勝出難估計！
打得難分難解之際，
COSPLAY班姐姐走出嚟，

阿京阿庵都到齊，
扮相全都維妙維肖，
而且為咗搏出位，
爬地出火乜都制。
勝出係扮蔡寶奇嘅靚仔，
佢剃埋光頭就更貼題！
講到與起天色已漸暗，
亦係分出勝負嘅時份。
只見台上出招「轟」「轟」「轟」，
台下就睇到鬼咁肉緊。
其實贏輸又有乜所謂？
只要同班同好打餐飽，
就比攞到冠軍更實際！

少年阿三真實告白第二十三話——

軟件升級問題研究小組（PART 3）

意料之外的是……

羅先生要求支援的不是GirlFriend Pro 2.0的Uninstall程式，而是怎樣才可升級到Wife 1.0！？

這令我更加相信「一個願打、一個願捱」的道理，我只好告訴他

Wife 1.0會自動安裝一些使用者不想要的plug-ins，例如MotherinLaw 3.8、BrotherinLaw的Beta測試版等。如要Uninstall的話就更要三思而行，皆因系統資料已於安裝時作出改動，隨時會因啟動反安裝引發Wife 1.0執行MoneyCatcher保護程式，直接導致系統「資源」大量流失，後果不堪設想。但羅先生不理勸告，結果……



■此乃羅先生之近照

MS話——

WELL！（←學了小健健的口吻，因佢就坐MS的旁邊，有不少受到佢的影響），近來的工作量較少，終於有機會四處行和在家打下機，當經過常去的信×中心時，發現內裏的專賣VCD的店舖（當然不是四仔啦！），出了不少動畫的VCD，新舊動畫都有，對於一個超級喜歡動畫的MS來說，自然會拿出錢包看看，但經過「AI」的思考後，最終都忍了手沒買，這也是為了未來十二月出的GAMES着想，唔…少少犧生也是不能避免的，所謂有得必有失，不過若是錢財許可的話，嘻嘻哈哈！！

說到打機，近來就玩了《FFT》、《超級機械人大戰F》、《同級生2》等等，這全是買回來後都沒玩過的GAMES，而且當中還有一大堆買回來而未玩的GAMES呢！究竟何時會有空呢？



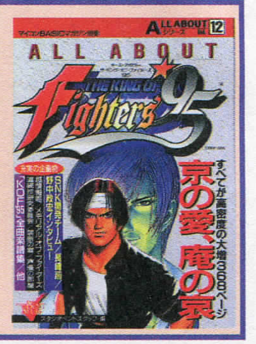
◆送給高達迷和讀者一張MS交戰情景

KOTARO話——

一本好書強硬推介

《ALL ABOUT THE KING OF FIGHTERS'95》

出版：電波新聞社
價格：1580日圓（……）



◆格鬥遊戲史上最強之攻略，《THE KING OF FIGHTERS》系列中出得最完備和詳細的一本，對於深入了解《THE KING OF FIGHTERS》系列有着很大的幫助。

TAZ 好討厭MS！！（係超級機械人F入面嘅喲）

亞ANNA妹喺6號就19歲女，祝19歲卜卜脆
天草四郎 時貞喺8號就XX歲仔，祝心想事成
《F》攻略終於完成，老實講隻嘢真係好雞…
不過都要喺到多謝JJ君嘅提點同美術部天迪同學嘅幫忙。
噴射飛「船」，祝一片好景！亦順便祝福另一顆流星ARES，祝生活愉快！
流星行動誓必繼續，各看觀、演員同攬手醒定…
最近自己燒得好利害，就快變成白灰…



■金童玉女賀祝壽圖

嫌一日二十四小時唔夠多的ABO話

事緣於光磁電轉船開始了他飛往銀河盡頭的旅程，ABO（其實整個編輯部都是如此）今期明顯比上幾期放多了些時間在寫稿上，令到ABO頓失不少打機時間，又沒有時間打聽瘋狂科學家的最新行動，十二月可能是ABO最唔掂的日子，到時一定要將瘋狂科學家的捲心穿風船偷到手。

由於時間有限，很多遊戲到手後根本未過足癮，就要即時開工，個人感到有些可惜。例如《COMMUNITY POM》、《RONDE》，ABO只能粗枝大葉地玩過，遊戲的真正趣味暫時未能領會。看來，到《SOUL HACKERS》推出之時，ABO也不能抽出時間來用心地玩玩。

股市起跌的影響力真不可小覷，本誌某項計劃就因此而被迫更改。而書中的所有內容均擠於有限的空間內，所以有些專欄的版位是應該加以限制的，例如評壇就是，CUT了不少GAME。本來ABO想在此評一評《COMMUNITY POM》和《DOKIDOKI SHUTTER CHANCE》的，不過都是算了，免得浪費版位，而且外間的評值也……（唔方好）

（今日唔係星期日，點解ABO講嘢會咁有人性㗎，唔通入佐教會使人轉性？）

唔食蝦子麵嘅HAJIME（LV 11）少尉話

本來有很多東西早就想說，但奈何始終未說，最後只得如風逝去不復還……

本來有些事早就該去做，但遲疑不決，最後只能徒嘆奈何……

曾不經意地，因自以為是而為別人帶來麻煩、難堪，實在不知如何是好，現在想到的只有在此說句抱歉……

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：3-X01

「船去樓空」─本停泊在碼頭的爛船已經繼續上路，剩下來的只有廢紙幾張和電腦怪聲幾把，而經常在隔岸觀火的我，一句唔該就將成個碼頭據為己有。不過，所謂「塞翁得馬，焉知非禍」要處理兩個碼頭並非易事，時常要「飛來飛去」，真令人吃不消；近日甚至出現一件靈異事件，本在碼頭旁邊一幅爛牆上刻有「終於變成灰白啦！」幾個大字，竟然變為「交保護費呀細路！」，唔通呢個世界真是有「靈魂不死，精神不滅」？

真相就在左近，只要你肯留心！！

某個仁魂遊夢話

本文出街之時，大有可能身處離島宿營，想來近幾年都是坐尾班船而往，不知大家是否曾坐過尾班船？尤其是豪華座位，很多時只得幾個人，甚至只有你一個，於是在寂靜的環境之下，食碗滋味的餐肉麵，簡直是享受。呀！今次應該作些甚麼呢？砌模型，抑或從堆積如山的典籍中，找數本去看？

哈！哈！終於聯同神之黃昏，把米奇推向實時戰略這地獄，但現在見到他努力鑽研《Age of Empires》，有點心寒，莫說那大本說明書，我連軍備表，進化表還未細究，而且近日買了不少喜歡的遊戲，《A Bridge Too Far》、《Spell of the Ancients》、《Killer Instinct Gold》......HELP!!!!!!

一直都說聖誕節是深淵地獄，想不到十一月已經......讓我買齊一切，好嗎？

久等，終於收到遠方知己的來函，果然是「物輕情義重」！

最後，希望母校的小部份師弟妹，好自為之罷！

山寺良牙からのメッセージ——

最近本人終於做了「網上人」，即是話家中的電腦已裝上了「數據機」（英文即：modem），本人當然是非常興奮，立刻去了Sega、Ascii及SCEI的網頁上看看，果然有不少好資料。至於本人的E—mail地址就是……，有機會的話便在「編者話」中刊出來，到時再請留意。

三集完超短編連載《我是小羔羊》第五回：唔明ZAC話

上回說到主人知我想睇海羊之後就話我傻。我不明白主人為甚麼話我傻，正如你們也不明為甚麼這個三集完超短編連載會出現第五回一樣。其實這個故事的名稱不是叫《我是小羔羊》，而是叫「三集完超短編連載《我是小羔羊》」，因為我的人話不靈光，所以表達上可能不夠清楚，令大家誤會了……（完）

★　★　★　★

今期書我搬了位，現成了「高層職員」……但我幾時先可以貼返我張超巨大（5呎×4呎）海報？？……11月2日和友人看了小沢MADOKA的電影，實在太「好睇」嘞……友人說去了「MAC WORLD」看到很多好東西。好叻咩？我夠在《MACMUG》和《MACDULL》中看到很多好東西……「啤蛇俘」終於回港，阿叻終於回復正常……我個鈴木史華98年月曆終於到手嘞！！！！！

天草四郎 時貞

PLUS的HAHOMARU受了傷，但好在他的傷勢並無大礙，否則余便難辭其咎了。最近余的心情極之差，但又不知道問題出在那裏，唉！由於沒時間的關係，所以還是就此收筆，下次再和大家傾談吧！

FROM：魔城城主AMAKUSA

徇眾要求——
《遊戲誌》海外郵購服務





《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：________________

年齡：________________

郵寄地址 *（請用英文正楷書寫）*：________________

____

本港聯絡人：________________

聯絡人地址：________________

________________ 聯絡人電話：________________

支票號碼：________________

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

☐訂閱

本人欲自第____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00

GAME PLAYERS WORLD 遊戲誌尊賣店

■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖　■電話及傳真：2391-1067

■SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.



尊賣新聞



尚餘少量初版《心跳回憶》錫包卡發售，欲購從速。

恕不接受郵購



心跳回憶 CARD



《櫻大戰 太正十二年電腦記錄年鑑》限定版

HK$680

限量發售，隨CD-ROM附送精美袋錶、POSTER及海報

歡迎郵購各類遊戲、精品！！

由即日起，《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容。如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品，歡迎致電本店查詢售價。

郵購條款

- ◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
- ◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
- ◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
- ◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123

1. 填妥隨列表格，計算應付金額

郵費(以每件產品計算)

本地郵購	HK$10
海外郵購	HK$50

2. 付款

A.支票／匯票

抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

B.直接過戶

請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。

銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3. 發出訂單

請將閣下的郵購商品表格郵寄／傳真到本店。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本店。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。

遊戲誌尊賣店
郵購商品表格

姓名：
年齡：　　身份證／護照號碼：
地址：
聯絡電話：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
		×	=
		×	=
		×	=
		×	=
郵費(本港HK$10/海外HK$50)		×	=
合計			



《超時空要塞》15週年 SCREEN SAVER

初回特典版 **HK$480**

代客訂講各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。